Grammatik A2 – C1

Susanne Daum • Hans-Jürgen Hantschel

44 kommunikative Spiele

Deutsch als Fremdsprache



Susanne Daum und Hans-Jürgen Hantschel

44 kommunikative Spiele

Ernst Klett Sprachen
Stuttgart

1. Auflage 1 5 4 3 2 | 2018 17 16 15

Internetadresse: www.klett-sprachen.de

Redaktion: Eva Neustadt
Layoutkonzeption: Sandra Vrabec
Gestaltung und Satz: DOPPELPUNKT, Stuttgart
Umschlaggestaltung: Sandra Vrabec
Titelbild: Shutterstock (gpointstudio), New York
Zeichnungen S. 82 + 130: Laura A. Hantschel, Wiesbaden
Druck und Bindung: medienHaus Plump GmbH, Rheinbreitbach
Printed in Germany

ISBN 978-3-12-675194-0



Inhaltsverzeichnis

Einleitung

Wichtige Hinweise zu Beginn

Grammatikfokus

In diesem Buch finden Sie 44 Spiele zur mündlichen Kommunikation, anders als bei unserem Buch „55 kommunikative Spiele" handelt es sich um Spiele mit Grammatikfokus.

Das bedeutet nicht, dass mit den Spielen grammatische Strukturen verbindlich vorgegeben und eingeübt werden sollen. Im Vordergrund steht der kommunikative Aspekt, also z. B. *einen Vorgang beschreiben*.

Je nach Kontext und kommunikativer Absicht kommen aber bestimmte grammatische Strukturen verstärkt vor. Das heißt, das entsprechende Spiel ist besonders geeignet, um diese Strukturen – sofern sie zuvor gelernt und eingeübt wurden – anzuwenden und zu wiederholen.

Zur Einführung und zum gelenkten Einüben neuer grammatischer Phänomene sind die Spiele hingegen nicht gedacht.

Abkürzungen

In den Spielbeschreibungen werden folgende Abkürzungen verwendet:
TN = Teilnehmer/Teilnehmerin bzw. Teilnehmer und Teilnehmerinnen
KL = Kursleiter/Kursleiterin

Authentische Sprache und Kommunikationsfähigkeit

Sprechen Sie bitte im Passiv!

Kennen Sie das auch? Sie haben eine grammatische Struktur, z. B. das Passiv, eingeführt und möchten jetzt die Teilnehmenden in Ihrem Kurs die Struktur üben lassen. Die Teilnehmenden bilden einen Passivsatz nach dem anderen. Das Ziel, eine grammatische Struktur zu reproduzieren, ist erreicht. Doch wie erreichen die Lernenden das Ziel, authentisch zu sprechen?

Lernziel: authentische Sprache

Die gehäufte Verwendung einer bestimmten grammatischen Struktur ist besonders in gesprochener Sprache eher ungewöhnlich. Häufig wird beim Sprechen zwischen Strukturen gewechselt und es ist ganz normal, dass man unterschiedliche grammatische Strukturen verwendet, um z. B. einen Vorgang zu beschreiben. Wenn Ihre Kursteilnehmenden das auch tun, verwenden sie authentische Sprache statt einer Aneinanderreihung von Strukturen.

Erreichen kommunikativer Ziele

Wichtig ist, dass Sprachenlernende ihr kommunikatives Ziel erreichen können. Es gibt verschiedene Wege, einen Vorgang zu beschreiben, das Passiv ist einer davon. Vielleicht ist einem Lerner oder einer Lernerin nicht bekannt, dass in bestimmten Textsorten bestimmte grammatische Strukturen häufig vorkommen – wie im Deutschen das Passiv für Beschreibungen eines Vorgangs. Vielleicht wird die entsprechende Struktur in der Muttersprache des Lerners oder der Lernerin in diesem Kontext nicht benutzt (im Spanischen ist z. B. eine Vorgangsbeschreibung im Passiv eher ungewöhnlich). Auch ist es manchmal einfacher eine andere Struktur zu verwenden, die vertrauter ist und deshalb besser „sitzt". Auf einer bestimmten Struktur zu bestehen entspricht daher nicht der Realität gesprochener Sprache.

Grammatik + Wortschatz = Sprache?

Viele Lernende – und auch Lehrende – meinen, dass man zum Erlernen einer Sprache nur deren grammatische Regeln und den entsprechenden Wortschatz erlernen muss. Damit kann man durchaus erfolgreich Sätze umformen und Lückentexte ergänzen oder deutsche Texte in die Muttersprache übersetzen. Doch was passiert, wenn man mit den so erworbenen Kenntnissen kommunizieren will?

freies Anwenden

Viele Lernende fühlen sich bei gelenkten Grammatik- und Wortschatzübungen sicherer als in echten Kommunikationssituationen. Es entspricht auch den Unterrichtserfahrungen vieler Kursleitender, dass Teilnehmende diese Übungen erfolgreich lösen, bei der freien Anwendung in schriftlicher oder mündlicher Form aber plötzlich viele Fehler machen. Kommunikation bedeutet eben Reagieren auf die sprachlichen Äußerungen eines Gesprächspartners. Und das lässt sich kaum in feste Regeln fassen und einfach auswendig lernen.

Hauptlernziel: Kommunikationsfähigkeit

Das Hauptziel des Fremdsprachenunterrichts sollte daher die Kommunikationsfähigkeit der Lernenden in der Zielsprache sein. Authentische Kommunikation hat eigene Regeln, kommunikative Situationen folgen oft einem bestimmten Aufbau („Szenario").

Kommunikation folgt bestimmten Regeln

Ein Beispiel: Ob man in einem Gespräch sofort zur Sache kommt oder ob man mit ein wenig Small-Talk beginnt, um die Atmosphäre angenehmer zu gestalten, hängt von dem Gesprächsziel ab. Ein Verstoß gegen die Regeln des Gesprächsaufbaus kann aber ein Fehler sein, der gravierender ist als ein falsch verwendeter Artikel oder eine falsche Endung.

Chunks

In der kommunikativen Methodik wird sehr erfolgreich mit so genannten *Chunks* – fertigen Sprachbausteinen – gearbeitet. Eine Besonderheit der deutschen Sprache ist z. B. die häufige Verwendung von Modalpartikeln in der mündlichen Kommunikation:

- „Was ist *denn* mit dir los? Dir ist *wohl* eine Laus über die Leber gelaufen?"
- „Da bist du *ja*!"
- „Du hast den Test bestanden. Das ist *doch* toll."

Die Partikeln *denn, wohl, ja, doch* drücken die Einstellungen, Bewertungen oder Erwartungen der Sprechenden aus und sind wichtig für die erfolgreiche Kommunikation im Deutschen. In modernen Lehrwerken werden sie ab dem Niveau A2 nach und nach eingeführt. Das Problem: Sie sind in vielen anderen Sprachen in dieser Form unbekannt. Daher ist es für viele Lernende sehr schwierig sie zu verwenden.

Wenn Sie entsprechende Chunks („Da bist du ja!") innerhalb eines geeigneten Kontextes anbieten, also z. B. als Redemittel in einem passenden Spiel, kann das dazu beitragen, dass sich die korrekte Verwendung der Partikeln „einschleift", ohne dass ein analytisches Vorgehen nötig wird.

Sprache spielerisch lernen

Keine Zeit für Spiele?

Einige Kursleitende werden sagen, dass sie in ihrem Kurs keine Zeit für Spiele haben. Zu umfangreich ist der vom Lehrplan vorgegebene Stoff, der behandelt werden soll. Es geht aber nicht nur darum, Spiele zusätzlich zum Lehrwerk einzusetzen, Spiele können Übungen ersetzen, die sonst wenig kommunikativ sind.

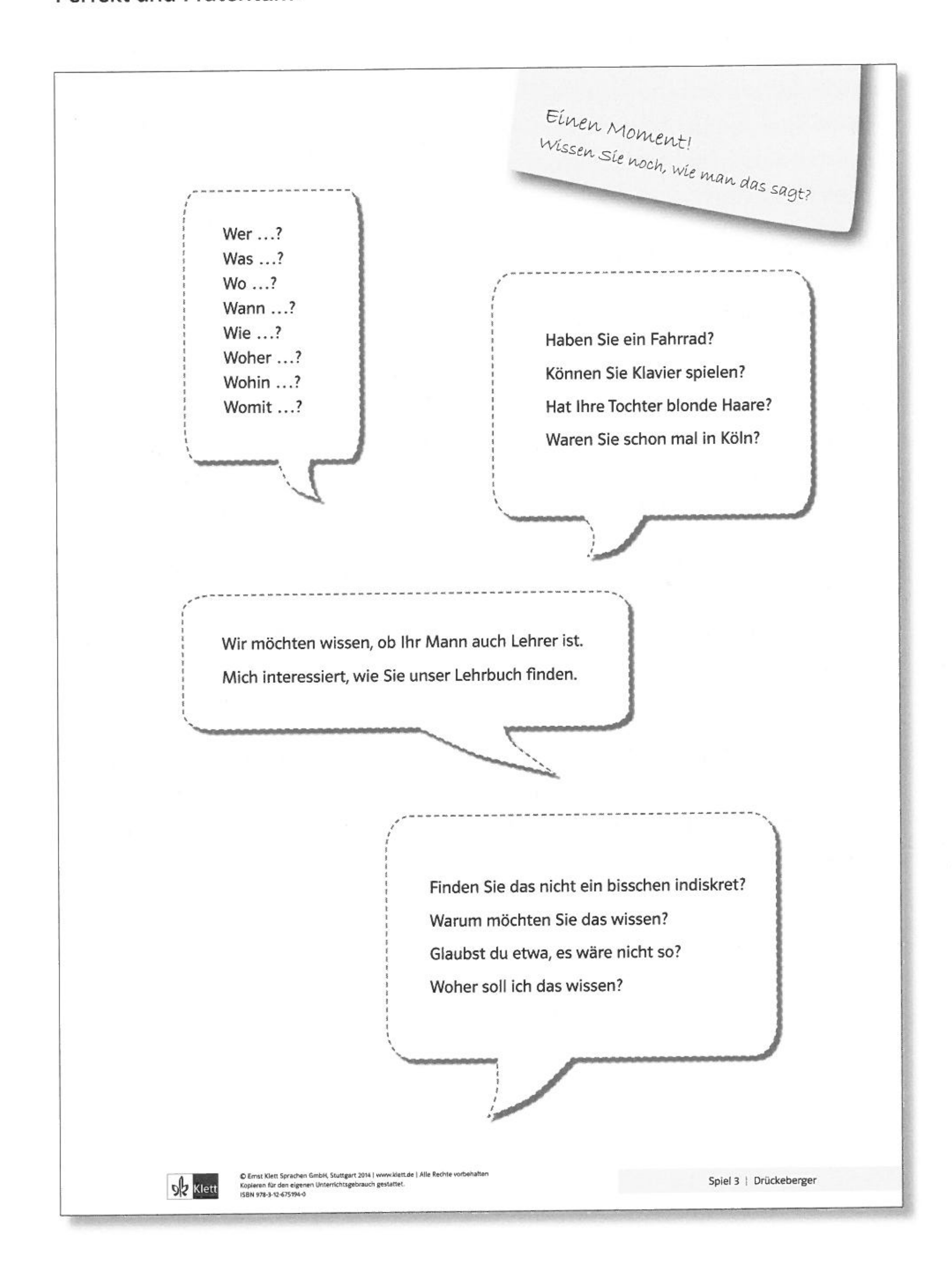
Kommunikative Spiele haben zahlreiche Vorteile:

- Handlungsorientierung: Sie sind handlungsorientiert und fördern authentische Sprache. Die Lernenden verwenden die Sprache kontextgerecht.
- Übung grammatischer Strukturen: Sie machen darüber hinaus klar, wie und in welchen Zusammenhängen grammatische Strukturen funktionieren, das Üben von Grammatik erfolgt so in sinnvollen Kontexten.
- Spiele als Diagnosemöglichkeit: Für Lehrende sind kommunikative Spiele ein gutes Instrument, um Erfolge beim Erreichen eines kommunikativen Ziels in der fremden Sprache zu messen. Das Hauptaugenmerk sollte dabei auf der Kommunikationsfähigkeit der Lernenden liegen, nicht auf der hundertprozentigen grammatischen Korrektheit der sprachlichen Äußerungen. Gerade authentische Kommunikationssituationen stellen die Lernenden oft vor die Herausforderung etwas auszudrücken, wofür sie in der Zielsprache noch kein Modell erworben haben. Deswegen kommt es zu Experimenten (bzw. zur Bildung von Hypothesen), die manchmal glücken, manchmal jedoch zu „Fehlern" führen. Gerade das zuzulassen, gibt den Lernenden die Flexibilität und Sicherheit, die sie brauchen, um in der Zielsprache zu kommunizieren.
- Sprachkönnen: Spiele führen so zu anderen Erfolgserlebnissen bei den Lernenden, als wenn sie Tabellen oder Lücken erfolgreich ausfüllen. Sprach*können*, d. h. die Fähigkeit erfolgreich zu kommunizieren, ist somit wichtiger als Sprach*wissen*, also z. B. das Wissen um Grammatikregeln.
- Spaß: Spaß und Emotionen sind immer auch Bestandteile von Spielen. Sie helfen den gelernten Stoff besser im Gedächtnis zu verankern. Der Wechsel von Sozialformen bei den Spielen (Partnerarbeit, Gruppenarbeit usw.) fördert außerdem das Lernklima.

Arbeiten mit den Postern

Präsentation von Beispielen

Zu jedem Spiel finden Sie ein Poster im Buch. Es zeigt Beispiele für sprachliche Strukturen im Kontext des jeweiligen Spiels, die möglicherweise beim Spielen vorkommen bzw. zur Durchführung des Spiels nützlich sein *können*.
Für Spiele, bei denen die Lernenden erzählen, sind das etwa einige Sätze im Perfekt und Präteritum:



Es handelt sich dabei um Beispiele, nicht um vollständige Formenübersichten. Diese Beispiele sollen bei den Lernenden die Erinnerung an zuvor Gelerntes wecken und ihnen deutlich machen, dass sie über geeignete Werkzeuge verfügen, um die im Spiel geforderte Aufgabe zu bewältigen.

Einsatzmöglichkeiten

Das Poster können Sie vergrößern und im Raum aufhängen, bei größeren Kursen am besten mehrfach.

Je nach Charakter des Spiels und Kenntnisstand der Lerngruppe sind mehrere Möglichkeiten denkbar, mit dem Poster zu arbeiten:

- Sie können vor Beginn des Spiels die Lernenden bitten, einen Blick auf das Poster zu werfen.
- Sie können darauf hinweisen, dass während des Spiels das Poster als Hilfe zur Verfügung steht - die Teilnehmenden können also „spicken".
- Bei manchen Spielen (z. B. bei Spielen mit mehreren Runden) ist es möglich zu unterbrechen, das Poster betrachten zu lassen und anschließend weiter zu spielen.
- Die Lernenden können das Poster ***nach*** dem Spiel betrachten und
    - reflektieren, welche Strukturen tatsächlich benutzt wurden,
    - Fragen stellen,
    - Wiederholungsbedarf anmelden.

sanfter Monitor

Die Arbeit mit dem Poster lenkt die Aufmerksamkeit sanft auf grammatische Strukturen, die vielleicht beim gelenkten Üben von den Lernenden beherrscht werden, beim freien Sprechen dann aber nicht mehr verwendet werden. Durch das Poster ergibt sich ein gangbarer Mittelweg zwischen dem Beharren seitens der Lehrkraft auf grammatikalisch korrektem Sprechen und gänzlich ungesteuerter Produktion.

Zweck der Spiele

Insbesondere in Lerngruppen, die sich mit freien, kommunikativen Aufgaben schwer tun, erfüllt das Poster noch einen anderen Zweck: Es macht deutlich, was mit dem Spiel geübt wird. Dies ist besonders wichtig für erwachsene Lernerinnen und Lerner, die dazu neigen, Spiele als vertane Zeit anzusehen, während der nicht „richtig" gelernt wird.

Bestehen Sie nicht darauf, dass die Strukturen auf dem Poster während des Spiels verwendet werden *müssen*. Es gibt fast immer mehrere Möglichkeiten, den gleichen Inhalt auszudrücken, und es geht nicht um Struktur-Drills, sondern um Kommunikationsfähigkeit.

Fehlerkorrektur

Alle sprechen, niemand korrigiert?

Eine Sorge, die viele Unterrichtende und Lernende teilen, besteht in der Vorstellung, bei freiem, scheinbar unkontrolliertem Sprechen würden Fehler eingeübt.

Sprechen Sie mit den Teilnehmenden darüber, dass es ungünstig ist, beim freien Sprechen ständig korrigierend einzugreifen. Weisen Sie darauf hin, dass Sie wichtige Fehler sehr wohl registrieren und zur späteren Bearbeitung sammeln. Wenn Sie sich an dieses Versprechen halten, wird das Vertrauen der Lernenden in diese Vorgehensweise rasch wachsen.

Fehlersammlung

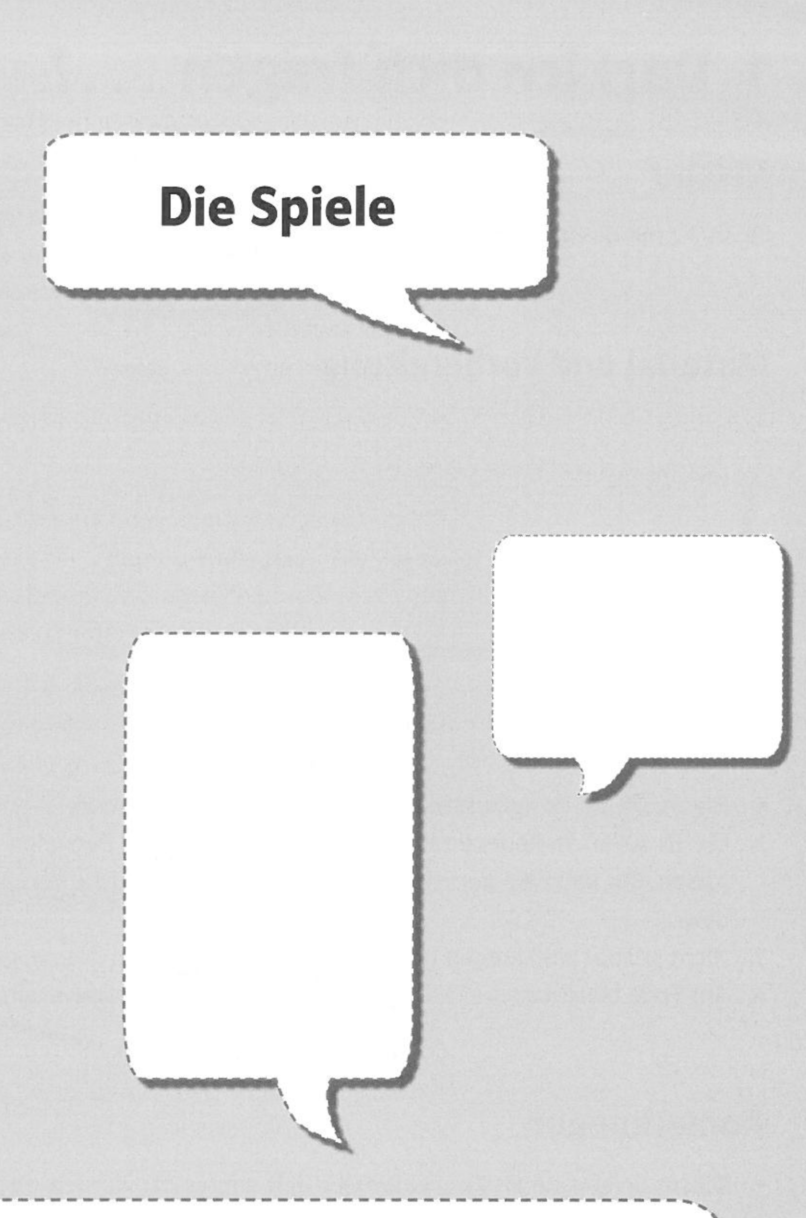
Bei vielen der Spiel- und Übungsvorschläge fordern wir Sie dazu auf, eine „Fehlersammlung“ anzulegen.

Dabei sollte das Hauptaugenmerk Fehlern gelten, die die Kommunikation deutlich erschweren. Das sind in erster Linie Aussprache- und Intonationsfehler, unpassend verwendete Redemittel und Registerfehler. Grammatikfehler hingegen stellen in mündlicher Alltagskommunikation meist keinen nennenswerten Störfaktor dar.

Es kann jedoch aus verschiedenen Gründen sinnvoll sein, sich gelegentlich intensiver mit Grammatikfehlern auseinanderzusetzen, z. B. wenn die Lernenden auf eine Prüfung hinarbeiten, in der grammatikalische Korrektheit eine Rolle spielt.

sinnvolle Korrekturen

Auch Korrekturen sind Feedback – leider mitunter das einzige, das gegeben wird. Zu einer nachhaltigen Verbesserung können Korrekturen aber nur führen, wenn den Lernenden nicht einfach korrekte Sätze vorgebetet werden, sondern sie vielmehr dazu angeregt werden, selbst über Korrekturmöglichkeiten nachzudenken. Mit den Spielen „43 Korrekturwimmeln“ und „44 Klebezettel-Korrektur“ stellen wir beispielhaft zwei Möglichkeiten vor, dies zu erreichen. Weitere Beispiele für Korrekturspiele auf Grundlage zuvor gesammelter Fehler finden Sie auch in unserem Buch „55 kommunikative Spiele“.


Die Spiele



1 Darf ich dich fragen ...?

Niveau

ab A1/A2 mit direkten Fragen, ab B1 auch mit indirekten Fragen

Material und Vorbereitung

–

Dauer

10–15 Minuten

Verlauf

1. Bitten Sie die TN aufzustehen und in die Mitte zu kommen.
2. Die TN sollen im Raum umhergehen und mindestens 3 Personen finden, mit denen sie etwas gemeinsam haben. Das kann ein gemeinsames Hobby sein, der gleiche Vorname des Vaters, eine Vorliebe für ein Getränk usw.
3. Nicht erlaubt sind Fragen nach offensichtlichen Dingen (Name, gerade getragene Kleidung, Haarfarbe o. Ä.).
4. Am Ende berichten die TN im Kreis, mit wem sie was gemeinsam haben.

Anmerkungen

- Dieses Spiel kann als Kennenlernaktivität eingesetzt werden, aber auch, um die Zusammengehörigkeit in der Gruppe zu stärken.
- Ermutigen Sie die TN dazu, so viel wie möglich zu fragen.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Darf ich fragen, was dein Hobby ist?

Darf ich fragen, ob du verheiratet bist?

Wie heißt eigentlich dein Vater mit Vornamen?

Wo verbringst du gern deine Freizeit?

Mich würde interessieren,
was dein Lieblingsgetränk ist.



ISBN 978-3-12-675194-0

2 Kursleiterverhör

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

–

Dauer

20–30 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie 2 bis 3 Teams.
2. Jedes Team bekommt 10 Minuten Zeit, um 8 Fragen an Sie zu formulieren, mit folgenden Vorgaben:
   - Für jede Frage, auf die Sie später mit „Ja" antworten, bekommt das Team einen Punkt.
   - Fair Play! Es dürfen nur Fragen gestellt werden, deren Antwort nicht von vornherein klar ist. Wer also fragt „Fahren Sie einen Peugeot?" (wenn der Kurs dies weiß) oder „Haben Sie schon einmal Kartoffeln gegessen?", wird disqualifiziert!
   - Je nachdem, worauf Sie den Übungsschwerpunkt legen, sollen die Fragen in einem bestimmten Tempus abgefasst sein (s. Anmerkungen). Geben Sie Beispiele.
3. Zeichnen Sie in der Zwischenzeit eine Tabelle an die Tafel, in der die Teams ihren Punktestand ablesen können.
4. Dann stellen die Teams, immer abwechselnd, ihre Fragen. Wenn eine Frage nicht korrekt formuliert ist, antworten Sie nicht, sondern bitten Sie das Team, die Frage neu zu formulieren. Erst wenn sie korrekt formuliert ist, antworten Sie.

Anmerkungen und Varianten

- Zum gelenkten Üben können Sie ein bestimmtes Tempus für die Fragen festlegen oder gemischt üben: Dabei kommt es dann nicht nur auf die korrekte Bildung an, sondern auch auf die Wahl eines passenden Tempus.
- Wenn Sie eine Lerngruppe haben, die zum Trödeln neigt, können Sie dem Team, das zuerst 8 Fragen formuliert hat, einen Extrapunkt versprechen.
- Vielen Lerngruppen bereitet dieses Spiel großen Spaß. Bei einer Wiederholung können Sie als Variante für jedes „Nein" einen Punkt vergeben.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Magst du Mögen Sie	Jazz?

Spielst du Spielen Sie	Schach?

Hattest du Hatten Sie	als Kind kurze Haare?

Warst du Waren Sie	schon mal in der Türkei?

Hast du Haben Sie	gestern ferngesehen?

Bist du Sind Sie	heute Morgen mit dem Bus gefahren?

Kannst du Können Sie	einen Handstand machen?

ISBN 978-3-12-675194-0

3 Drückeberger

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

–

Dauer

5–10 Minuten

Verlauf

1. Bitten Sie die TN, Ihnen Fragen zu stellen – alles ist erlaubt.
2. Antworten Sie, aber nur mit Gegenfragen (s. Beispiel).
3. Lassen Sie sich irgendwann „erwischen", indem Sie antworten. Erklären Sie dann den TN, dass das Spiel jetzt in Dreiergruppen fortgesetzt wird.
4. In den Dreiergruppen befragen je 2 TN den/die dritte/n TN. Wer es mit einer Frage schafft, eine Antwort statt einer Gegenfrage hervorzulocken, wird in der nächsten Runde selbst zum Befragten.

Anmerkung

- Notieren Sie sich in der Gruppenarbeitsphase wichtige Fehler für eine spätere Korrektur.

Beispiel

TN: „Wie alt sind Sie eigentlich?""
KL: „Warum fragen Sie?"
TN: „Na ja, das interessiert uns!"
KL: „Finden Sie nicht, dass es interessantere Fragen gibt?"
TN: „Na gut ... Können Sie eine Fremdsprache?"
KL: „Für welche Sprache genau interessieren Sie sich denn?"
TN: „Hm ... Sprechen Sie Spanisch?"
KL: „Wer hat Ihnen das denn erzählt?"
usw.

ISBN 978-3-12-675194-0





Wer ...?
Was ...?
Wo ...?
Wann ...?
Wie ...?
Woher ...?
Wohin ...?
Womit ...?

Haben Sie ein Fahrrad?
Können Sie Klavier spielen?
Hat Ihre Tochter blonde Haare?
Waren Sie schon mal in Köln?

Wir möchten wissen, ob Ihr Mann auch Lehrer ist.
Mich interessiert, wie Sie unser Lehrbuch finden.

Finden Sie das nicht ein bisschen indiskret?
Warum möchten Sie das wissen?
Glaubst du etwa, es wäre nicht so?
Woher soll ich das wissen?



ISBN 978-3-12-675194-0

4 Schnelle Partnergespräche

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

- Signalgeber (Glocke o. Ä.)
- Uhr mit Sekundenzeiger

Dauer

ca. 10 Minuten

Verlauf

1. Die TN bilden zwei Stuhlkreise: einen Innenkreis mit Blick nach außen und einen Außenkreis mit Blick in den Kreis. Es sitzen sich immer 2 TN gegenüber (bei ungerader TN-Zahl gibt es eine Dreiergruppe).
2. Der/die KL gibt ein Thema vor, z. B.: „Wofür interessieren Sie sich?" oder „Worüber ärgern Sie sich?"
3. Die TN haben genau eine Minute Zeit, über das Thema zu sprechen.
4. Der/die KL unterbricht nach einer Minute die Gespräche mit einem Signal.
5. Die TN im Außenkreis gehen im Uhrzeigersinn einen Platz weiter.
6. Wieder haben die TN eine Minute Zeit zu sprechen. Der/die KL entscheidet, ob über das gleiche oder ein neues Thema gesprochen werden soll.
7. Das Ganze wird mehrere Male wiederholt.

Anmerkung und Variante

- Das Spiel eignet sich auch als Kennenlernspiel zu Kursbeginn.
- Mit dem Thema bestimmen Sie die zu verwendende Grammatikstruktur, z. B. „Was würden Sie tun, wenn Sie eine Million gewonnen hätten?" (Konjunktiv II) oder „Wie haben Sie Ihre/n beste/n Freund/in kennengelernt?" (Perfekt, Präteritum) usw.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Interessierst du dich für Fußball?

Ich freue mich immer besonders über die ersten Schneeglöckchen.

Ich ärgere mich oft über das Wetter.



ISBN 978-3-12-675194-0

5 Für wen spreche ich?

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Fragekärtchen einmal kopieren und auseinanderschneiden

Dauer

pro Runde 15–30 Minuten (je nach Gruppengröße)

Verlauf

1. Die TN bilden 2 Teams. Die beiden Teams sollten so weit voneinander entfernt sein, dass Lauschen unmöglich ist. Ein Team kann auch den Raum verlassen.
2. Lassen Sie jedes Team eine Fragekarte ziehen.
3. Reihum gibt jede/r TN eine persönliche Antwort auf die Frage. Später wird ein anderes Teammitglied diese Antwort wiedergeben. Falls nötig, dürfen sich die TN Notizen machen. Machen Sie eine Zeitvorgabe (ca. eine Minute pro Teammitglied).
4. Beide Teams kommen wieder zusammen. Jedes Team liest zunächst die gezogene Frage vor. Ein/e TN beginnt und gibt die Antwort eines/r anderen TN wieder, spricht aber so, als wäre es seine/ihre eigene, z. B.: „Ich bin ziemlich stolz auf mein gutes Gedächtnis."
5. Das andere Team einigt sich, um wessen Antwort es sich wohl handelt: „Wir glauben, das hat Galina gesagt!"
6. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Das Team mit den meisten Punkten hat die Runde gewonnen.
7. Wenn die TN möchten und die Zeit es erlaubt, spielen Sie eine zweite Runde mit zwei neuen Fragen.

Anmerkungen und Varianten

- Für dieses Spiel muss sich die Lerngruppe schon gut kennen.
- Für die Wiederholung anderer grammatischer Strukturen oder auch Wortfelder können Sie andere Fragen entwerfen. Je nachdem, wie Sie die Fragen gestalten, können Sie das Spiel dann schon ab Niveau A2 durchführen.
- Wenn es nicht darum geht, bestimmte Strukturen oder Wortfelder zu wiederholen, können sich die Gruppen die Fragen selbst ausdenken. Achten Sie aber darauf, dass man auf die Fragen einigermaßen ausführlich (keine Ja-/Nein-Fragen) antworten muss.
- Greifen Sie während der Aktivität möglichst wenig ein, notieren Sie sich wichtige Fehler für eine spätere Korrekturphase.

ISBN 978-3-12-675194-0



Welche Eigenschaft gefällt dir besonders gut an deinem besten Freund oder deiner besten Freundin?

Besitzt du etwas, an dem du besonders hängst? Was ist es und warum ist es so wichtig für dich?

Hat deine Frisur vor fünf Jahren anders ausgesehen als heute? Wie genau sahen deine Haare aus?

Auf welche deiner Eigenschaften bist du stolz – wenigstens ein bisschen?

Welche von deinen Sachen würdest du auf jeden Fall in den Urlaub mitnehmen?

Was findest du besonders attraktiv an deinem Lieblingsfilmstar?

Was meinst du, wer von uns ist heute schön angezogen und was gefällt dir besonders?

Was – glaubst du – ist das Beste an uns Menschen?

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Sein Humor gefällt mir.

Ihr Lachen ist so ansteckend.

Unsere Kreativität macht uns Menschen besonders.

Ich bin ziemlich stolz auf mein gutes Gedächtnis.

Ich nehme immer meinen eigenen Tee mit.

Seine Augen finde ich wunderschön.

Mir gefällt, dass sie so gut zuhören kann.

Dass wir immer wieder neue Lösungen finden, das ist toll an uns Menschen.

ISBN 978-3-12-675194-0



6 Der schüchterne Fan

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

–

Dauer

10–15 Minuten

Verlauf

1. Die TN stellen sich vor, Mitglieder eines Fan-Clubs zu sein – lassen Sie die Gruppe entscheiden, um welche/n Prominente/n es dabei gehen soll.
2. Ein/e TN übernimmt die Rolle der prominenten Person. Diese ist auf einer Veranstaltung, bei der auch Fans anwesend sind.
3. Die Fans kommen immer zu zweit – eine/r ist furchtbar schüchtern, der/die andere etwas beherzter. Die Schüchternen schicken ihre mutigeren Freunde oder Freundinnen vor: „Du, kannst du ihn mal fragen, ob seine Haare gefärbt sind?" oder „Ich möchte so gern wissen, wer ihr Gesangslehrer war …" usw.
4. Der mutige Fan geht zu dem/der Prominenten und stellt die Frage.
5. Danach kehrt er/sie zu dem schüchternen Fan zurück und berichtet: „Tut mir leid, er hat gesagt, dass er darüber nicht sprechen möchte." oder „Sie hat gesagt, dass sie nie Gesangsunterricht hatte. Ihre Stimme ist von Natur aus so toll, hat sie gesagt."

Anmerkung

- Bei einer größeren Lerngruppe können sich mehrere Prominente auf der Veranstaltung befinden.

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Fragst du sie mal, Ich möchte gern wissen, Bitte frag ihn,	ob … wann … warum … wo … mit wem … wie …

Sie sagt, Er hat gesagt,	dass sie … er …

ISBN 978-3-12-675194-0



7 Gerüchte rückwärts

Niveau

ab B2

Material und Vorbereitung

- pro Kleingruppe einen Satz Gerüchte-Karten kopieren und auseinanderschneiden
- 4 Namensschilder zum Aufstellen: auf einem steht „Ich", auf den anderen die Namen Ihrer drei erfunden Freunde oder Freundinnen (s.u.)

Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

1. Sie benötigen etwas Platz als „Bühne". Stellen Sie die Namensschilder so auf, dass die TN sie gut sehen können.
2. Sagen Sie den TN, dass Sie am Wochenende mit drei Freund/innen auf einer Party waren, und dass Sie den TN ein Gespräch vorspielen möchten, das zwischen Ihnen stattgefunden hat.
3. Spielen Sie das Gespräch vor (Beispielgespräch oder erfinden Sie ein eigenes). Stellen Sie sich dabei jeweils hinter das Schild der Person, die gerade spricht.
4. Lassen Sie dann eine/n TN (TN A) eine Gerüchte-Karte ziehen. Er/sie spricht irgendeine andere Person an (TN B) und liest die Karte vor. TN B soll das Gerücht abstreiten und fragen, wie es dazu gekommen ist, so wie im Beispiel. TN A verweist auf eine dritte Person (TN C). TN C erklärt, was er/sie *eigentlich* gesagt hat – ein Zusammenhang zu dem Gerücht muss aber noch erkennbar sein – und von wem er/sie das gehört hat (TN D). Es darf auf weitere TN verwiesen werden, bis etwas ganz Alltägliches herausgekommen ist. Wer gar keine Idee hat, kann einfach weitergeben: „Das habe ich von Kofi gehört!"
5. Sobald das Spiel klar ist, wird in Kleingruppen weitergespielt. Jede Gruppe erhält einen Satz Gerüchte-Karten.

Anmerkungen und Varianten

- Dies ist ein recht anspruchsvolles Spiel für fortgeschrittene Lernende, die Spaß am Improvisieren haben.
- Statt die Gerüchte-Karten zu verwenden, können sich die TN in den Kleingruppen auch eigene Gerüchte ausdenken.
- Hören Sie sich um und notieren Sie wichtige Fehler zur späteren Korrektur.

Was hier außerdem geübt wird

evtl. Modalpartikeln



ISBN 978-3-12-675194-0

Beispielszene:

Marianne: „Du, [Ihr Name], ich habe gehört, du sollst ja fließend Armenisch, Griechisch und Georgisch sprechen!"

KL („Ich"): „Wie bitte? So ein Blödsinn, wer hat dir das denn erzählt?"

Marianne: „Also ... das war Peter!"

Peter: „Nein, da hast du was falsch verstanden. Ich habe nur gesagt, dass ich gehört habe, dass du Armenisch sprichst, und dass du mit Georg in Griechenland warst!"

KL: „Was? Aber das stimmt ja auch nicht!"

Peter: „Na ja, das habe ich von Trude."

Trude: „Nee ... Da war ganz anders. Ich habe bloß gesagt, dass Georg nächsten Monat heiratet – seine Braut ist Armenierin –, und dass die Hochzeitsreise nach Griechenland gehen soll. Und dass er um Tipps gebeten hat, weil du doch schon zweimal auf Kreta warst."

ISBN 978-3-12-675194-0



Ich habe gehört, du sollst drei Kroko-dile als Haustiere halten!

Ich habe gehört, du sollst fünf Häuser in der Karibik haben!

Ich habe gehört, dass du mal mit einem Hollywood-Star verheiratet gewesen sein sollst!

Ich habe gehört, dass es total gefährlich für dich sein soll, an einer Rose zu riechen. Du sollst dann einen Herzinfarkt kriegen oder so ...

Ich habe gehört, du sollst besser Geige spielen als David Garrett. Und du sollst schon einen Vertrag mit den Berliner Philharmonikern haben!

Ich habe gehört, du sollst mal ein Kilo Regenwürmer gegessen haben! Da ging es um eine Wette, glaube ich ...

Ich habe gehört, du sollst 10 Minu-ten die Luft anhalten können! Und du sollst magnetisch sein!

Ich habe gehört, du sollst eine Sekte gegründet haben!

Ich habe gehört, du sollst behauptet haben, die Idee zu den Harry-Potter-Büchern wäre eigentlich von dir. Du sollst vorhaben, vor Gericht zu gehen, habe ich gehört!

Ich habe gehört, du sollst nur von Kopfsalat und Hagebuttentee leben!

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Paolo hat gesagt,	dass du zwei Hunde hast. du bist … deine Wohnung wäre … dein Sohn hätte …

Ich habe	(doch) nur (doch) bloß	gesagt, …

Das stimmt nicht!

So ein Quatsch!

Wer hat das denn behauptet?

Wer hat dir das denn erzählt?

Das war ganz anders!

ISBN 978-3-12-675194-0



8 Fundsachen

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

- Bildkarten kopieren oder ausdrucken (die Bildkarten sind online auch in Farbe verfügbar, geben Sie auf www.klett.de den Online-Code **7u6fv7** ein)
- Wählen Sie aus jedem Viererset eine Karte aus und kopieren oder drucken Sie diese ein zweites Mal. Schreiben Sie auf die Vorderseiten dieser doppelten Karten „GEFUNDEN".

Dauer

10–15 Minuten

Verlauf

1. Alle TN ziehen je eine Karte, die sie niemandem zeigen, und verteilen sich im Raum.
2. Fragen Sie, wer eine Handtasche, einen Schirm usw. gefunden hat. Wenn sich die entsprechenden TN gemeldet haben, sagen Sie diesen, dass sie jetzt im Fundbüro arbeiten.
3. Die anderen TN haben ihren Gegenstand verloren und gehen zu dem/der entsprechenden Fundbüro-Mitarbeiter/in – dadurch bilden sich Fünfergruppen – und beschreiben dort ihren verlorenen Gegenstand.
4. Die Gegenstände ähneln sich sehr, deshalb sollte sich die Person, die im Fundbüro arbeitet, sehr sicher sein, wer der rechtmäßige Eigentümer ist, bevor sie den Gegenstand aushändigt.

Anmerkungen

- Bei weniger als 20 TN können Sie für einige Sets je eine „Verloren-Karte" weniger austeilen. Achten Sie aber darauf, dass sich die Gegenstände, die auf den „Gefunden-Karten" abgebildet sind, unter den ausgeteilten „Verloren-Karten" befinden. Bei 15 (oder 10 oder 5) TN lassen Sie ganze Sets weg.
- Falls die Aktivität gut ankommt, können Sie die Karten für eine zweite Runde einsammeln und neu verteilen.

Was hier außerdem geübt wird

detailliertes Hörverstehen (bei den Fundbüro-Mitarbeiter/innen)



ISBN 978-3-12-675194-0



ISBN 978-3-12-675194-0



ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Sie hat	römische Ziffern. lange Henkel.

Er ist	groß. bunt.

Oben ist Auf der Vorderseite ist Vorn sind	ein Reißverschluss. eine Schleife. Reißverschlüsse.

ISBN 978-3-12-675194-0



9 Nachbar gesucht

Niveau

ab A2 (sobald Relativsätze eingeführt sind)

Material und Vorbereitung

–

Dauer

5–10 Minuten

Verlauf

1. TN und KL sitzen im Stuhlkreis, mit einem freien Stuhl in der Runde.
2. Wer links von dem freien Stuhl sitzt, darf sich eine/n Nachbar/in wünschen, z. B. „Ich wünsche mir eine Nachbarin, die mehrere Kinder hat." oder „Ich wünsche mir einen Nachbarn, der ein Musikinstrument spielt."
3. Wer sich angesprochen fühlt, steht auf und setzt sich auf den freien Platz.
4. Falls niemand aufsteht, darf die Person rechts von dem freien Stuhl einen Versuch machen.

Anmerkung

- Diese Aktivität beruht auf dem bekannten Spiel „Mein rechter, rechter Platz ist leer".



ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Ich möchte einen Nachbarn, | der Flöte spielt.
mit dem ich Schach spielen kann.
den ich heute im Bus getroffen habe.

Ich möchte eine Nachbarin, | die gern Spaghetti isst.
bei der ich gestern zu Besuch war.
der ich vorhin ein Foto gezeigt habe.

ISBN 978-3-12-675194-0



10 Herrchen und Frauchen

Niveau

ab B1 (ab A2: s. Anmerkungen und Varianten)

Material und Vorbereitung

- Kopieren Sie pro TN ein Arbeitsblatt. Zeichnen Sie dann auf jede Kopie eine Verbindungslinie zwischen einer Person und einem Hund. Achten Sie darauf, auf jedem Arbeitsblatt eine andere Person und einen anderen Hund zu verbinden (bei mehr als 14 TN können gleiche Verbindungen vorkommen).
- Bei weniger als 14 TN zeichnen Sie auf alle oder einige Blätter 2–3 Verbindungslinien, sodass insgesamt alle Personen und Hunde vergeben sind.

Dauer

10–20 Minuten

Verlauf

1. Alle TN bekommen ein Arbeitsblatt, das sie niemandem zeigen sollen.
2. Im Gespräch mit wechselnden Partner/innen sollen die TN herausfinden, welcher Hund zu welcher Person gehört, und die entsprechenden Verbindungen auf ihr Blatt zeichnen.

Anmerkungen und Varianten

- Im Verlauf wird das Spiel schneller, da die TN die erhaltenen Informationen weitergeben können. Sollte es trotzdem zu lang dauern, können Sie es abkürzen. Rufen Sie die Gruppe wieder zusammen. Alle, denen noch Informationen fehlen, können jetzt in die Runde fragen: „Wer kann mir sagen, wem der kleine schwarze Hund mit den spitzen Ohren gehört?"
- Wenn Sie das Ergebnis kontrollieren möchten, machen Sie für sich selbst auch eine Kopie und zeichnen Sie alle Verbindungen ein, bevor Sie die Arbeitsblätter austeilen.
- Mit einfacheren Redemitteln ist die Aktivität auch schon ab A2 möglich: „Da ist ein Hund, er hat einen Stock. Der Hund rennt. Wem gehört er?"

Was hier außerdem geübt wird

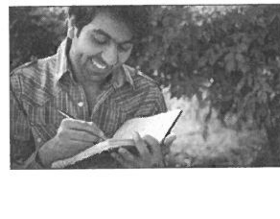
Informationen austauschen

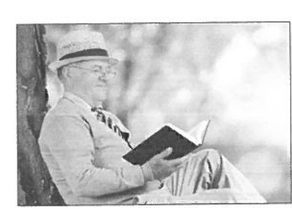


ISBN 978-3-12-675194-0





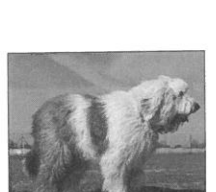











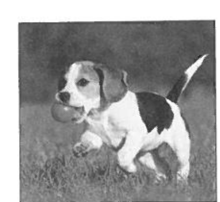
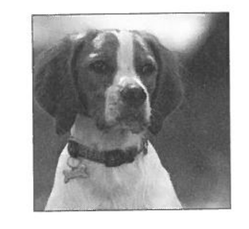











ISBN 978-3-12-675194-0

Klett

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Wem gehört der kleine Hund,	der gähnt? der den Ball fängt?

Er gehört Der gehört	der Frau mit dem Schirm. dem alten Mann, der im Rollstuhl sitzt.



ISBN 978-3-12-675194-0

11 Wer heiratet wen?

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Paar ein Arbeitsblatt kopieren

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Die TN bilden Paare, jedes Paar erhält ein Arbeitsblatt.
2. Die Hälfte der Paare erarbeitet eine Frau, die andere Hälfte einen Mann.
3. Die Paare überlegen sich zunächst den Namen, Alter, Beruf, Hobbys und Informationen zur Familie der erfundenen Person und notieren die Ergebnisse auf dem Arbeitsblatt.
4. Danach ergänzen die Paare die anderen Informationen auf dem Arbeitsblatt. Dabei sind zu den Verben und Adjektiven die Präpositionen anzugeben.
5. Die Paare stellen im Anschluss ihre Personen den anderen TN vor und versuchen eine/n geeignete/n Partner/in für ihre Person zu finden.
6. Zum Schluss können die gefundenen Fantasiepaare an die Wand gehängt oder auf einem Tisch ausgelegt werden.

ISBN 978-3-12-675194-0



Name:

Alter:

Beruf:

Familie (Geschwister, Eltern, Verwandte):

Haustiere:

Hobbys:

Interessiert sich:

Freut sich:

Ärgert sich:

Glaubt:

Lacht:

Spricht gern:

Ist befreundet:

Ist begeistert:

Ist bekannt:

Ist bereit:

Ist glücklich:

Ist eifersüchtig:

Ist stolz:

Passt:

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Wofür interessiert sich ...?

Worüber lacht ...?

Wozu ist ... bereit?

Worauf ist ... stolz?

... interessiert sich für ...

... lacht meistens über ...

... ist dazu bereit ...

... ist stolz auf ...

ISBN 978-3-12-675194-0



12 Wer sagt die Wahrheit?

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Beispielbilder, Werbefotos oder Kunstpostkarten auf Pappe oder Tonkarton geklebt
- Attrappe (ein Stück Pappe oder Tonkarton, das von hinten aussieht wie die Fotos oder Postkarten)
  Wichtig: Die Rückseiten der Bilder, Karten und der Attrappe müssen gleich aussehen.
- Briefumschläge für die Fotos bzw. Karten

Dauer

15–20 Minuten

Verlauf

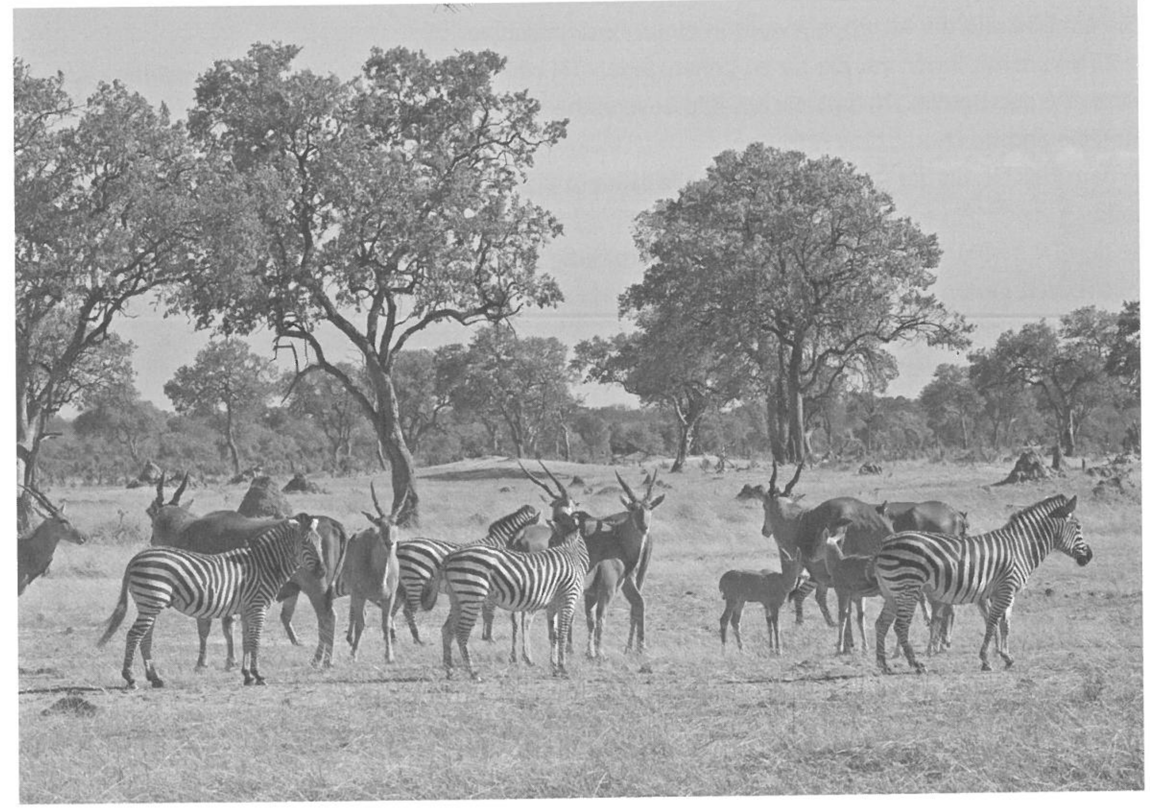
1. Stecken Sie ein Bild und die Attrappe jeweils in einen Briefumschlag.
2. Bitten Sie 2 TN kurz mit Ihnen vor die Tür zu gehen. Jede/r TN wählt einen der beiden Briefumschläge aus.
3. Jetzt erklären Sie den beiden TN, dass sie ein Bild beschreiben werden. Nur ein/e TN hat jedoch tatsächlich ein Bild, der/die andere TN hat eine Attrappe.
4. Sagen Sie dem/der TN mit der Attrappe, er/sie solle sich ein Bild vorstellen, das er/sie gut kennt, z. B. ein Kalenderbild.
5. Lassen Sie den TN 2 Minuten Zeit, um sich eine Beschreibung zu überlegen.
6. In der Zwischenzeit gehen Sie zurück in den Kursraum und sagen, dass alle gleich 2 Bildbeschreibungen hören werden. Jedoch spricht nur ein/e TN wirklich über ein Bild, der andere „lügt".
7. Die beiden TN kommen in den Kursraum und sprechen 2–3 Minuten über ihr Bild.
8. Der Kurs darf spekulieren, wer wirklich ein Bild hat.
9. Anschließend versuchen die TN durch Fragen herauszufinden, ob die Vermutungen richtig waren.

Anmerkungen

- Wichtig: Die TN müssen Bild bzw. Attrappe so halten, dass der Kurs nicht sieht, wer was in den Händen hält.
- Nach zwei bis drei Durchgängen können Sie beiden TN ein Bild oder beiden eine Attrappe geben.
- Gut geeignet sind z. B. Kunstpostkarten mit Bildern von James Rizzi.

ISBN 978-3-12-675194-0





ISBN 978-3-12-675194-0

Klett



ATTRAPPE

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Ich habe hier ein Bild mit wilden Tieren.

Im Hintergrund stehen hohe Bäume.

Auf meinem Bild sind viele Menschen.

Sie gehen über eine dunkle Straße.

Auf meinem Bild sieht man einen Weihnachtsmarkt.

Man sieht …

Auf meinem Bild gibt es …

ISBN 978-3-12-675194-0

13 Gemäldegalerie

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Beispielbild kopieren oder Foto von einem alten Gemälde mitbringen, das in einem Schloss hängen könnte (mögliche Themen: Schlossherr auf der Jagd, Gräfin mit Kindern etc.)

Dauer

15–20 Minuten

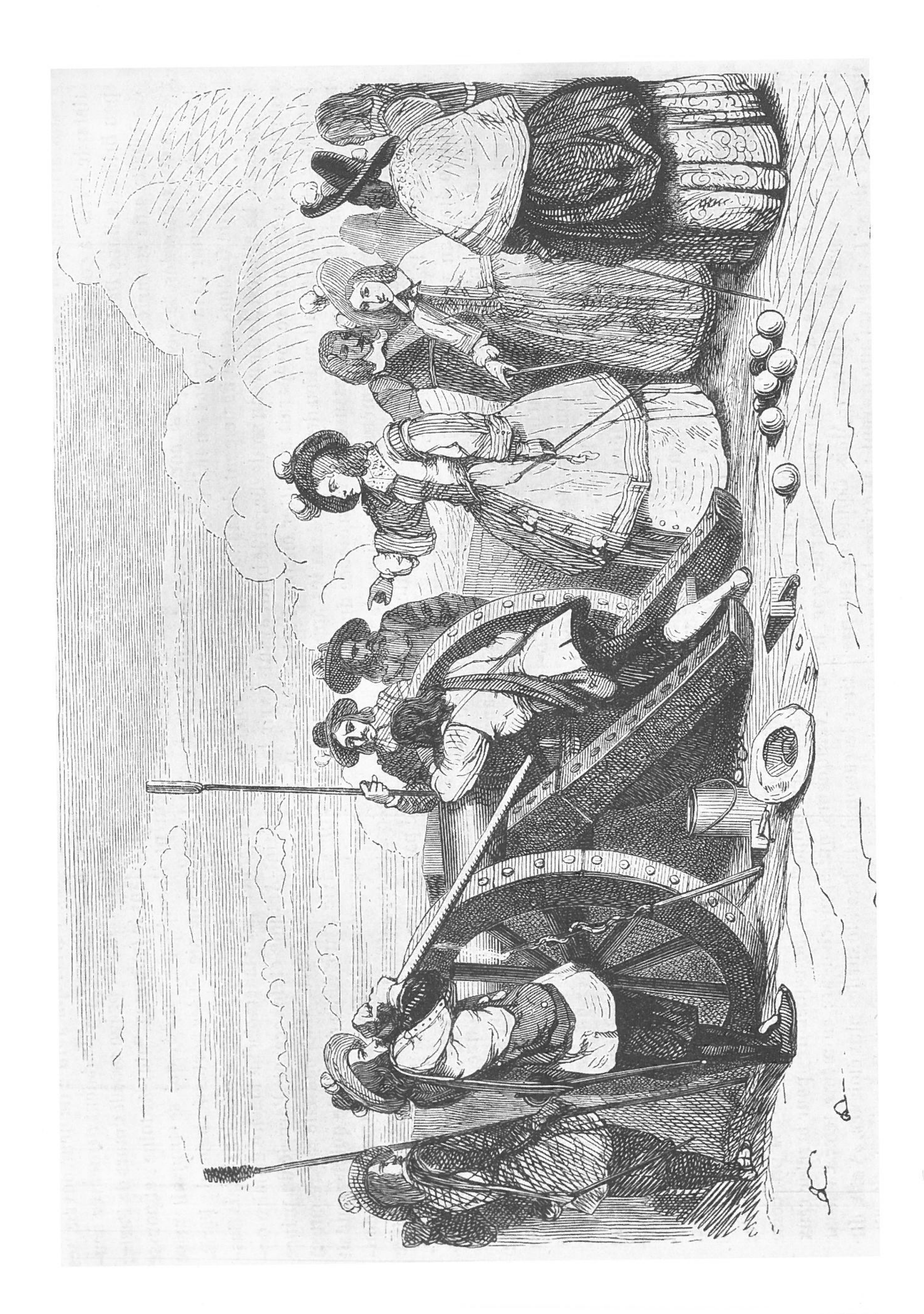
Verlauf

1. Zeigen Sie ein Bild, wie es in einem alten Schloss hängen könnte.
2. Besprechen Sie mit den TN, was typisch für diese Art Bilder ist. Welche Posen nehmen die Personen ein, welche Kleidung tragen Sie, in welchen Situationen sind sie dargestellt etc.
3. Sagen Sie den TN, dass der Kursraum gleich zu einem alten Schloss wird, in dem viele alte Gemälde hängen.
4. Teilen Sie den Kurs in Vierer- oder Fünfergruppen.
5. Jede Kleingruppe bestimmt eine Person als Schlossführer/in.
6. Starten Sie mit einer Gruppe als Beispiel: Alle TN der Gruppe sollen eine Pose einnehmen, als wären sie auf einem alten Gemälde dargestellt.
7. Beschreiben Sie das Gemälde, erwähnen Sie dabei möglichst viele Details.
8. Währenddessen bleiben die Darsteller/innen in ihren Posen, sie dürfen sich nicht bewegen oder sprechen.
9. Die anderen TN sind Touristen, die das Schloss besuchen. Sie dürfen dem/der Reiseführer/in viele Fragen stellen.
10. Danach stellt die nächste Kleingruppe ein Gemälde dar usw.

Anmerkung

- Bei dieser Aktivität ist die Kreativität des/der Reiseführers/in wichtig.

ISBN 978-3-12-675194-0



ISBN 978-3-12-675194-0



ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Hier sehen Sie die junge Herzogin Anna Amalia.

Links und rechts neben der Herzogin sitzen ihre Begleiter.

Die Gesellschaft ist gerade von einem Spaziergang im wunderschönen Park zurückgekehrt.

Im Hintergrund befindet sich …

Im Vordergrund sieht man …

ISBN 978-3-12-675194-0

14 Verrückte Statistik

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro TN eine Grafik kopieren

Dauer

ca. 15 Minuten

Verlauf

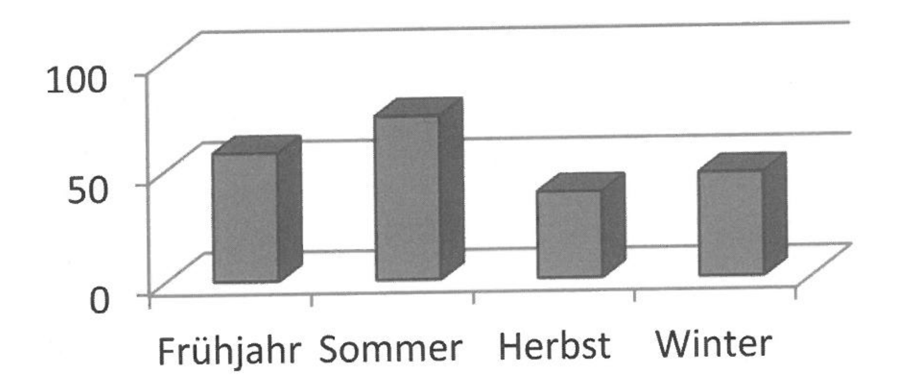
1. Wiederholen Sie die Redemittel für die Beschreibung von Grafiken und demonstrieren Sie anhand eines Beispiels eine Grafikbeschreibung.
2. Teilen Sie die Gruppe in Paare auf. In jedem Paar erhält TN A eine Grafik.
3. TN A beschreibt die Grafik, ohne sie TN B zu zeigen. TN B versucht die Grafik aufzuzeichnen.
4. Am Ende vergleichen TN A und TN B die Grafiken.
5. Anschließend erhält TN B eine Grafik und beschreibt diese für TN A.

Anmerkungen und Varianten

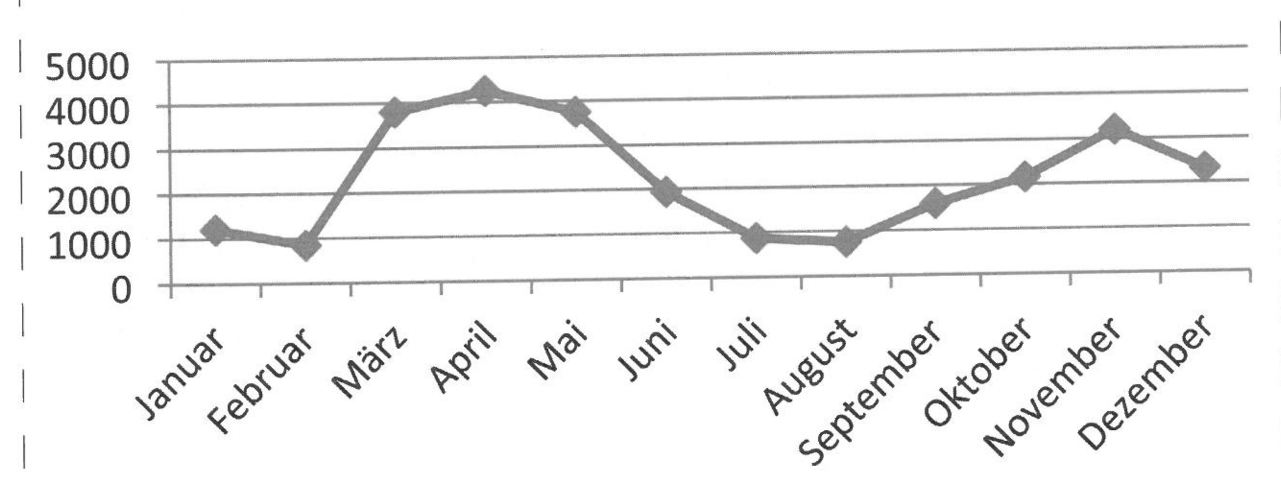
- In einer nächsten Runde können die TN eigene Grafiken erstellen und sich gegenseitig beschreiben.
- Ermutigen Sie die TN dazu, auch über zukünftige Entwicklungen zu spekulieren (*werden*-Futur für Vermutungen).

ISBN 978-3-12-675194-0

Teilnehmer an Seminaren "Essen mit Essstäbchen" in Hessen (2013)

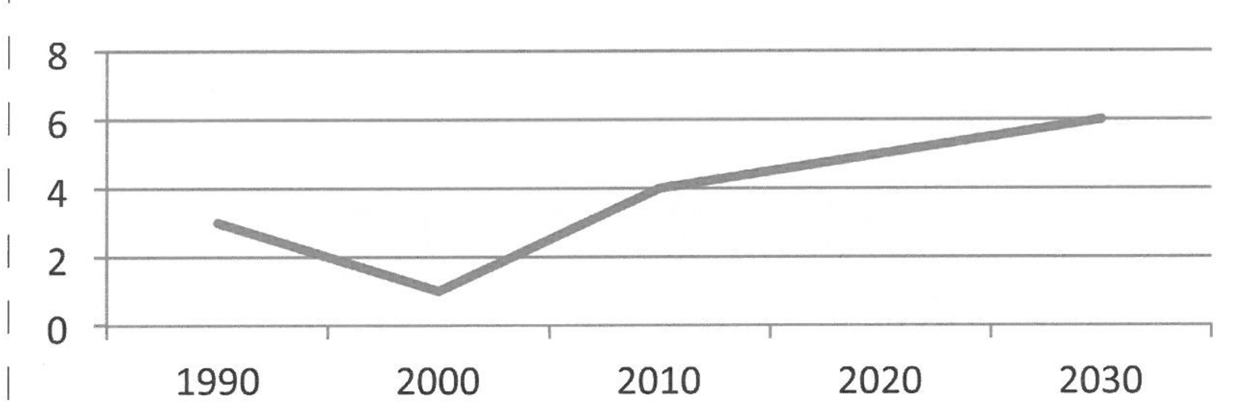


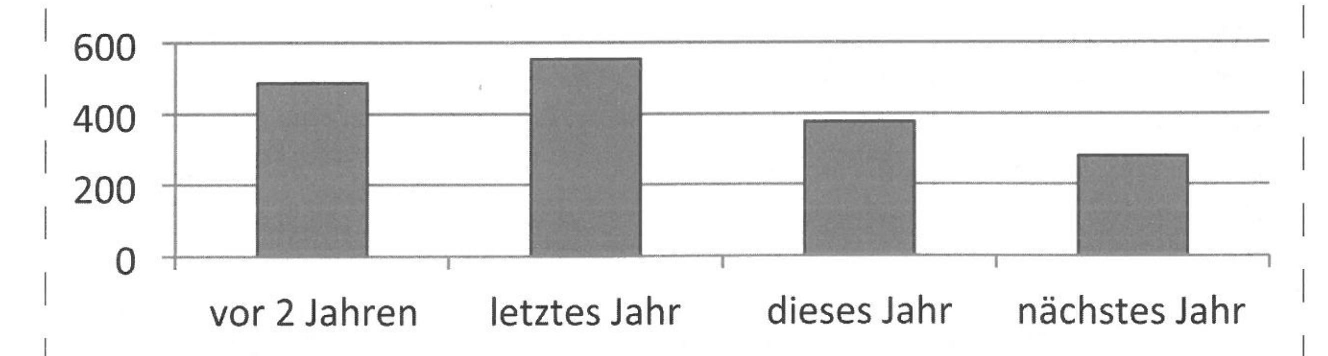
Verkauf von Tennissocken für Herrensandalen in Hamburg (2012)



ISBN 978-3-12-675194-0

Klett





ISBN 978-3-12-675194-0



Die Anzahl der verkauften Socken Die Zahl der Teilnehmer	steigt von … auf … wächst um … ist (stark) gestiegen. ist (leicht) gewachsen.

Die Anzahl der verkauften Socken Die Zahl der Teilnehmer	fällt von … auf … geht zurück. ist (leicht) gefallen. ist (stark) zurückgegangen.

Das Angebot an … ist (annähernd) gleich geblieben.

Vermutungen über die zukünftige Entwicklung ausdrücken:
Im nächsten Jahr wird die Anzahl der … vermutlich steigen.

ISBN 978-3-12-675194-0

15 Der Heiße Stuhl

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

–

Dauer

10–20 Minuten

Verlauf

1. Ein freier Stuhl wird zum „Heißen Stuhl“: Wer sich darauf setzt, erklärt sich damit einverstanden, persönliche Fragen zu beantworten.
2. Wenn sich ein/e Freiwillige/r gefunden und auf dem Stuhl Platz genommen hat, stellen Sie dieser Person eine Frage nach einer „superlativen“ Erinnerung (Beispiele s.u.). Ermutigen Sie sie dazu, ein bisschen zu erzählen.
3. Fordern Sie dann die anderen TN auf, der Person auf dem „Heißen Stuhl“ eine andere Frage zu stellen – es soll dabei um „den Besten“, „die Schönste“, „das Billigste“ usw. gehen. Wenn notwendig, geben Sie weitere Beispiele.
4. Nach 2 bis 3 Fragen setzt sich eine andere Person auf den „Heißen Stuhl“.

Beispielfragen

- Was war das spannendste Buch, das du je gelesen hast?
- Wer war das lustigste Kind in deiner Schulklasse?
- Was war die schwerste Arbeit, die du je gemacht hast?
- Wer ist die schönste Frau, die du je gesehen hast?
- Was war dein schlimmster Urlaub?
- Was war das beste Geschenk, das du je bekommen hast?

Anmerkungen

- Lassen Sie die TN selbst entscheiden, ob sie auf den Stuhl möchten oder nicht.
- In großen Kursen kann das Spiel in mehreren Kleingruppen fortgesetzt werden.

Was hier außerdem geübt wird

Perfekt und Präteritum, Relativsätze



ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Der billigste Urlaub, den ich je gemacht habe, Die schönste Frau, die ich je gesehen habe, Das teuerste Restaurant, in dem ich je gewesen bin,	war …

Mein größter Fehler Meine schönste Erinnerung Mein bestes Urlaubserlebnis	war …

Das war	während meiner Ausbildung. bei meiner Hochzeit. in Spanien.

Da habe ich …
Da bin ich …

ISBN 978-3-12-675194-0



16 Überraschungsgeschichte

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

–

Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie Gruppen mit je 3–4 TN.
2. Bitten Sie eine Person aus jeder Gruppe, kurz mit Ihnen den Raum zu verlassen.
3. Sagen Sie den TN, dass gleich eine Geschichte erraten werden soll, die Sie den „Experten" außerhalb des Kursraums erzählen.
4. Erklären Sie den „Experten" (die TN, die mit Ihnen den Raum verlassen haben) die Spielregeln:
   - Es gibt keine Geschichte, die Sie erzählen werden.
   - Auf jede Frage, die ein Verb enthält, das im Infinitiv mit den Buchstaben A–M beginnt, antworten die Experten mit „Ja", auf jede Frage, die ein Verb enthält, das im Infinitiv mit N–Z beginnt, antworten sie mit „Nein", z. B. „Hat der Prinz die Müllerstochter gerettet?" → **R**etten → Antwort: „Nein".
5. Sagen Sie den TN, die im Kursraum geblieben sind, dass sie nun die Geschichte erraten sollen. Dazu dürfen sie den Experten nur Fragen stellen, auf die man mit „Ja" oder „Nein" antworten kann.
6. Die Experten gehen in ihre Gruppen.
7. Geben Sie den Gruppen ca. 5 Minuten Zeit, Fragen zu stellen, danach trägt jede Gruppe ihre Geschichte zusammen.
8. Anschließend werden die Geschichten im Plenum erzählt.

Anmerkung

- Die Idee stammt aus der Theaterpädagogik.

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Mochte der Vater den Prinzen?

War die Prinzessin traurig?

Hat der Prinz die Müllerstochter gerettet?

Und ist der Vater auch in den See gesprungen?

Mag der Vater den Prinzen?

Ist die Prinzessin traurig?

Rettet der Prinz die Müllerstochter?

Springt der Vater auch in den See?

ISBN 978-3-12-675194-0



17 Kindheitserinnerungen

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Signalgeber (Glöckchen, Mundharmonika o. Ä.)
- Uhr
- falls vorhanden: Gymnastikmatten oder Decken

Dauer

ca. 25 Minuten

Verlauf

1. Sagen Sie den TN, dass sie gleich über persönliche Erinnerungen sprechen werden und dass ihnen dabei ein/e Partner/in zuhören wird. Die TN suchen sich daraufhin selbst ihre Partner/innen aus.
2. Die Paare verabreden, wer mit dem Erzählen beginnt. Diese Person soll es sich möglichst bequem machen. Ideal ist eine liegende Position. Ist dies nicht möglich, kann man z.B. den Kopf auf die verschränkten Arme legen oder zurück gelehnt sitzen. Die Zuhörer/innen sollen bequem in der Nähe sitzen, damit sie ihre Partner/innen gut verstehen können, auch wenn diese leise sprechen.
   Sorgen Sie für etwas Abstand zwischen den einzelnen Paaren.
3. Geben Sie zuerst den **Zuhörenden**, dann den **Erzählenden** ihre Anweisungen.

Anweisungen Zuhörende:

„Ich gebe Ihnen gleich ein Stichwort, z. B. ‚ein Baum'. Bitte sagen Sie dann zu Ihrem Partner oder Ihrer Partnerin: ‚Erzähl mir von einem Baum in deiner Kindheit.' Danach sagen Sie bitte nichts mehr. Gar nichts, das ist sehr wichtig! Fragen Sie nichts, antworten Sie nicht auf Fragen, korrigieren Sie nicht ... Sie sagen gar nichts.
Aber: Ihr Partner oder Ihre Partnerin hat die Augen geschlossen. Wenn er oder sie erzählt, zeigen Sie bitte, dass Sie zuhören, z. B. mit ‚M-hm ... hmhm ...'
Nach zwei Minuten kommt ein neues Stichwort. Dann sagen Sie wieder: ‚Erzähl mir von *hm-hm-hm* in deiner Kindheit.'
Es gibt fünf Stichworte, dann wechseln wir."

Anweisungen Erzählende:

„Machen Sie es sich bequem, schließen Sie die Augen. Entspannen Sie sich. Lassen Sie die Erinnerungen fließen. Ihr Partner oder Ihre Partnerin sagt gleich zu Ihnen: ‚Erzähl mir von – zum Beispiel – einem Baum in deiner Kindheit.' Vielleicht kommt eine Erinnerung an einen Baum und vielleicht möchten Sie davon erzählen. Vielleicht auch nicht. Das macht nichts. Lassen Sie die Augen zu und genießen Sie einfach die Entspannung. Nach zwei Minuten kommt ein neues Stichwort. Wenn Sie beim Erzählen ein Wort nicht wissen, lassen Sie es einfach weg oder benutzen Ihre Muttersprache."



ISBN 978-3-12-675194-0

4. Beginnen Sie dann die Übung mit einem leisen Signal und sagen Sie: „Erzähl mir von deiner Kindheit." Nennen Sie das erste Stichwort (s. u.).
5. Schauen Sie auf die Uhr. Nach 2 Minuten geben sie wieder ein leises Signal – auch wenn einige TN noch sprechen – und warten, bis Ruhe eingekehrt ist. Nennen Sie dann das zweite Stichwort. Nach fünf Stichworten beenden Sie die erste Runde mit mehreren leisen Signalen und fordern zum Wechseln auf.
6. Beginnen Sie die zweite Runde mit dem Wiederholen der Anweisungen (s. o.).

Mögliche Stichworte

Runde 1: ein kleines Mädchen – Wasser – Spiele – Lieblingsessen – Sommer

Runde 2: ein kleiner Junge – Tiere – ein Spielzeug – Ferien – Winter

Anmerkungen

- Diese Aktivität stammt von Joachim Wester.
- Dies ist eine ausgezeichnete Übung, um verschüttetes Wissen zu aktivieren. Eine häufige TN-Rückmeldung ist: „Ich wusste gar nicht, dass ich dieses Wort kenne."
- Führen Sie diese Übung nur in Lerngruppen durch, in denen ein freundschaftlicher Umgang herrscht. Sie ist am besten geeignet für Erwachsene, weniger für Jugendliche.
- Achten Sie unbedingt darauf, dass die Zuhörer/innen nicht sprechen. Wenn Sie bemerken, dass diese Regel nicht beachtet wird, geben Sie – freundliche – nonverbale Zeichen (Finger vor dem Mund).
- Denn: Wer eine Vokabel nicht weiß, gerät vielleicht einen Moment ins Stocken und erzählt dann weiter. Der Fokus bleibt also auf dem Erzählen (Textproduktion). Wenn Sie zulassen, dass die Zuhörer/innen mit Vokabeln „aushelfen", schwenkt der Fokus auf das Bemühen, sich das neue Wort zu merken.
- Falls Sie beobachten, dass einzelne TN wenig oder nichts sagen, greifen Sie bitte nicht ein.
- Manche TN öffnen beim Sprechen die Augen, auch das sollten Sie zulassen.
- Auf Fehlersammlung und Korrektur sollten Sie hier verzichten. Stattdessen können Sie nach der Übung die TN fragen, ob ihnen bestimmte Wörter gefehlt haben, die sie gern wissen möchten.
- Falls Sie andere Stichworte verwenden wollen, wählen Sie nichts zu „Gewichtiges" (also nicht „Erzähl mir von deiner Mutter." o. Ä.).

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Ich hatte Wir hatten Sie hatte	ein Stofftier. einen Hund. blonde Haare.

Ich war Wir waren Da war Er war	bei meiner Oma. oft im Garten. so ein hoher Zaun. in meiner Klasse.

Ich bin Dann sind wir Sie ist	gern zur Schule gegangen. umgezogen. mit mir in die Stadt gefahren.

Ich habe Wir haben	nicht gern Gemüse gegessen. immer draußen gespielt.

Früher …
Damals …



ISBN 978-3-12-675194-0

18 Flaschengeschichte

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Gruppe eine leere Flasche oder einen ähnlichen Gegenstand, den man drehen kann

Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie Kleingruppen (4–5 TN).
2. Jede Gruppe sitzt rund um einen Tisch. Auf jedem Tisch liegt in der Mitte eine leere Flasche (oder ein anderer Gegenstand, den man drehen kann).
3. Der/die erste TN dreht die Flasche. Der/die TN, auf den/die der Flaschenhals zeigt, startet eine Geschichte, z. B.: „Es war einmal ein armer Fischer."
4. Danach dreht er/sie die Flasche, die wieder auf eine/n Mitspieler/in zeigt. Diese/r TN erfindet den nächsten Satz der Geschichte usw.
5. Nach einer zuvor vereinbarten Zeit (z. B. nach 5 Minuten) endet die Spielrunde.
6. Der/die KL zählt die TN in den Kleingruppen ab und teilt ihnen eine Zahl zu (bei Fünfergruppen 1 bis 5). Alle TN mit einer 1 bilden eine neue Gruppe, alle TN mit einer 2 bilden eine neue Gruppe usw.
7. Die TN erzählen sich in den neu entstandenen Gruppen gegenseitig ihre Geschichten.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Es war einmal ein armer Fischer.

Der wohnte in …

Der Fischer hatte eine wunderschöne …

Sie lebten zusammen in …

Da kam eines Tages ein reicher Kaufmann und …

Der reiche Mann verliebte sich in …



ISBN 978-3-12-675194-0

19 Perlen!

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Schachtel mit Perlen, Knöpfen, allerlei Krimskrams, Buntstiften und Zetteln
- Schnur und evtl. eine dicke Nadel zum Auffädeln
- fertige „Gedächtnis-Schnur" als Beispiel (s. Verlauf)

Dauer

ca. 5 Minuten für die Erläuterung; 15–20 Minuten zum Kursabschluss

Verlauf

1. Sagen Sie der Lerngruppe (innerhalb der ersten Kurswochen), dass Sie sich immer gern an schöne und lustige Momente mit Ihren TN erinnern, und dass im Deutschen solche Momente oft als „Perlen" bezeichnet werden.
2. Zeigen Sie der Gruppe Ihre mitgebrachte Gedächtnisschnur (am besten eine aus einem früheren Kurs oder eine private), auf der kleine Gegenstände als Symbole für Erlebtes aufgefädelt sind. Wählen Sie einen Gegenstand aus und erzählen Sie kurz etwas dazu, z. B. „Das hier ist eine Eichel. Sie erinnert mich an einen schönen Ausflug, den ich mit diesem Kurs gemacht habe. Viele wollten die deutschen Namen von Bäumen wissen und ich habe gestaunt, wie gut sich alle diese Wörter gemerkt haben!"
3. Fragen Sie die TN nach einer positiven Erinnerung aus dem Kurs und bitten Sie sie, ein Symbol dazu zu finden. Ein/e TN kann z. B. ein kleines Bild zeichnen, etwas aus der Schachtel aussuchen oder etwas mitbringen und auffädeln.
4. Hängen Sie die Schnur an einen festen Platz und stellen Sie die Schachtel dazu. Die TN dürfen jederzeit etwas hinzufügen.
5. Gegen Ende des Kurses lassen Sie die Schnur herumgehen. Wer ein Symbol wiedererkennt, soll etwas dazu erzählen: „Der rote Knopf hier ... Das waren unsere roten Nasen. Wisst ihr noch? Da ist die Heizung ausgefallen, im Januar war das, glaube ich ... Wir hatten unsere Mäntel an, Mützen und Schals ..."

Anmerkungen

- Bei länger andauernden Kursen können Sie die Schnur auch mehrmals herumgehen und die TN erzählen lassen, z. B. vor den Ferien.
- Falls Sie die „Perlen" als Abschlussaktivität einsetzen, verzichten Sie auf Korrekturen. Der Fokus liegt auf den gemeinsamen Erinnerungen.
- Diese Aktivität funktioniert auch gut „nebenher", z. B. beim gemeinsamen Kaffeetrinken.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Wir waren | auf dem Weihnachtsmarkt.
Da waren wir

Luisa hatte | Schnupfen.

Wir wollten | grillen.

Es hat | geregnet.

Wir sind | alle zu spät gekommen.

ISBN 978-3-12-675194-0

20 Was ist passiert?

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Karten kopieren und auseinanderschneiden, pro TN wird eine Karte benötigt
- Signalgeber (Glöckchen, Pfeife o. Ä.)

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Jede/r TN erhält ein Kärtchen.
2. Die TN bilden Kleingruppen von 3–4 Personen. Die Gruppen überlegen sich gemeinsam die Geschichten zu den Informationen auf den Kärtchen.
3. Im Anschluss laufen die TN im Raum umher. Auf ein Zeichen des/der KL finden alle TN eine/n Partner/in. Die Paare erzählen sich gegenseitig ihre Geschichten.
4. Dann laufen die TN wieder umher bis zum nächsten Zeichen des/der KL, bilden wieder Paare und erzählen den neuen Partnern/innen ihre Geschichten.
5. Das Ganze wird drei- bis viermal wiederholt.

Anmerkungen

- Als anschließende Schreibaktivität können die TN Zeitungsmeldungen mit ihren Geschichten verfassen.
- Die Idee zu dieser Aktivität stammt aus: Häussermann, Ulrich / Piepho, Hans-Eberhard (1996): Aufgaben-Handbuch Deutsch als Fremdsprache. Abriss einer Aufgaben- und Übungstypologie.

ISBN 978-3-12-675194-0



Ein Fußballstar kommt ins Gefängnis.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Auf einem Campingplatz sind mehrere Zelte zerstört.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Eine Kuh ist auf der Autobahn überfahren worden.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Ein berühmter Schauspieler hat die Frau seines Lebens kennen gelernt.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Ein Polizist wird im Fernsehen gefeiert.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Die Feuerwehr hat einen Hund gerettet.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Die Teilnehmer an einem Sportwettkampf bekommen plötzlich alle Bauchschmerzen.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Der Zug nach Stuttgart hat zwei Stunden Verspätung.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Im Stadtpark steht ein nagelneuer Sportwagen.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Im Einkaufszentrum steht das Wasser kniehoch.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Eine bekannte Sängerin ist in Ihre Stadt gekommen.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Im Juweliergeschäft ist die Glasscheibe zerbrochen.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Gestern gab es zwei Stunden lang keinen Strom.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Die Polizei hat den Eingang zum Restaurant „Krone" abgesperrt.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Ein Bekannter hat ein gebrochenes Bein.
Erzählen Sie, was passiert ist.

Eine Bekannte gibt einen Freudenschrei von sich.
Erzählen Sie, was passiert ist.



ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Stellt euch vor, eine Bekannte von mir hat sich in der Badewanne ein Bein gebrochen. ...

So ein Mist! Wir hatten gestern Nachmittag zwei Stunden lang keinen Strom. In der Zeitung stand heute, dass ...

Der bekannte Schauspieler ... hat seine Traumfrau kennen gelernt. Sie haben sich auf dem Bahnhof von ... getroffen, während sie auf den verspäteten Zug gewartet haben.

ISBN 978-3-12-675194-0



21 Abenteuergeschichten

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Arbeitsblatt kopieren (eine Kopie pro Paar)

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Die TN bilden Paare (bei ungerader TN-Zahl gibt es eine Dreiergruppe).
2. Klären Sie zuerst den Begriff „Abenteuer". Sammeln Sie Beispiele (eigene Erlebnisse oder Beispiele aus der Literatur).
3. Sagen Sie den TN, dass sie gleich eine Abenteuergeschichte erfinden sollen.
4. Jedes Paar erhält eine Kopie des Arbeitsblattes. Die Paare sollen weitere Adjektive sammeln und in den „Adjektiv-Pool" schreiben.
5. Die Paare erfinden 4 Personen nach dem Schema auf dem Arbeitsblatt. Jeder Person müssen 5 Adjektive zugeordnet werden.
6. Dann entscheiden die TN, wo und wann ihre Geschichte stattfinden soll. Ebenso soll ein Tier Teil der Geschichte sein. Diesem Tier sind auch Adjektive zuzuordnen.
7. Die Paare bekommen ca. 15 Minuten Zeit, um sich ihre Abenteuergeschichte auszudenken.
8. Am Ende erzählt jedes Paar seine Geschichte einem anderen Paar.

Anmerkung

- Nachdem sich die TN die Geschichte ausgedacht haben, kann diese Aktivität auch als Schreibaktivität durchgeführt werden.

Was hier außerdem geübt wird

Perfekt und Präteritum

ISBN 978-3-12-675194-0

Adjektivpool

groß klein dick dünn schlank klug dumm fleißig faul
geizig großzügig offen verschlossen schüchtern ehrlich unehrlich
verschwiegen geschwätzig jung alt temperamentvoll ruhig

	Person 1	Person 2	Person 3	Person 4
Name				
Alter				
Beruf				
Eigenschaften				

Ort (Stadt, Landschaft etc.): ______________________

Zeit (Tag, Tageszeit etc.): ______________________

Tier (mit Eigenschaften): ______________________

ISBN 978-3-12-675194-0

Klett



Monika ist klein, schlank und sehr klug.

Am Strand von Mallorca trifft sie Udo.

Udo sieht groß und stark aus.

Er ist aber sehr schüchtern.

Die temperamentvolle Spanierin Carmen tanzt sehr gern.

Als Bankmanagerin hat sie immer sehr viel zu tun.

Carmen hat eine Verabredung mit dem gutaussehenden Elmar.



ISBN 978-3-12-675194-0

22 Auf der MuMaV

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Bereiten Sie sich darauf vor, eine kurze Beispielpräsentation zu geben.

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Sagen Sie den TN, dass Sie sich alle auf einer Messe befinden, nämlich der ***MuMaV*** (= Messe für ungewöhnliche Materialverwendung), und dass Sie ihnen etwas über Möbel aus Karton erzählen möchten. Erklären Sie kurz die Besonderheiten von Möbeln aus Karton (s. Stichpunkte) und laden Sie anschließend dazu ein, Fragen zu stellen.
2. Die TN bilden Paare. Jedes Paar hat die Aufgabe, ein Produkt zu präsentieren, das aus einem dafür untypischen Material hergestellt ist. Geben Sie einige Beispiele, z. B. Kleidung aus Papier, Autos aus Plastik, Löffel aus Brotteig etc. Es darf sich dabei um ein tatsächlich existierendes oder auch um ein frei erfundenes Produkt handeln. Geben Sie den TN 10 Minuten Zeit. Sie dürfen sich Stichpunkte notieren, aber keinen Text ausformulieren.
3. In Runde 1 verteilt sich die Hälfte der Spielpaare im Raum, sie haben „Messestände". Alle anderen TN sind Messebesucher/innen (die Paare dürfen sich hierfür auch trennen) und bummeln von Stand zu Stand, wo ihnen die Produkte erklärt werden.
4. In Runde 2 kommen die Besucher/innen wieder in ihren ursprünglichen Paaren zusammen und haben nun Messestände, die anderen TN gehen von Stand zu Stand.

Stichpunkte für Beispielpräsentation „Kartonmöbel"

Möbel werden normalerweise aus Holz, Metall oder Kunststoff hergestellt, Besonderheiten von Karton:

- umweltfreundlich, da Recyclingmaterial
- umweltfreundlich, da wieder recyclebar
- kann Platz sparend verpackt werden
- erstaunlich stabil bei geringem Gewicht
- preiswert
- kann nach eigenem Geschmack gestaltet, also z. B. bemalt werden

Anmerkungen

- Spielen Sie als Messebesucher/in mit und notieren Sie sich wichtige Fehler für eine spätere Korrektur.
- Für Ihr Präsentationsbeispiel können Sie auch ein anderes Thema wählen. Seien Sie darauf vorbereitet, Fragen zu beantworten und Besonderheiten zu erklären.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Karton ist ein sehr gutes Material für Möbel, | weil …

Stoff ist für Bücher besser geeignet als Papier, | denn …

Ein Vorteil von Möbeln aus Karton ist, | dass …
Für Bücher aus textilem Material spricht auch,

Ein weiterer Vorteil von Karton ist | sein Gewicht.

Anders als Papier | sind Textilien waschbar.

Während Metall recht schwer ist, | ist Papier viel leichter.



ISBN 978-3-12-675194-0

23 Die Kochshow

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro TN ein Arbeitsblatt kopieren

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Jede/r TN bekommt ein Arbeitsblatt.
2. Sammeln Sie im Kurs Verben im Wortfeld „Kochen“ (anbraten, einlegen, umrühren, rösten, schmoren etc.) und ergänzen Sie ggf. das Poster.
3. Die TN wählen wie auf dem Arbeitsblatt vorgegeben Nahrungsmittel aus und erfinden ein Kochrezept mit den ausgewählten Zutaten.
4. Im Anschluss präsentieren die TN das Rezept so, als ob sie es vor den Augen des Publikums zubereiten würden.

ISBN 978-3-12-675194-0



Wählen Sie aus jeder Gruppe ein Nahrungsmittel aus und überlegen Sie sich ein Rezept mit den ausgewählten Zutaten.

→ Salz, Pfeffer, Öl und Sojasoße sind immer vorhanden.

Rindersteak	Kartoffeln	Marshmallows
Putenschnitzel	grüne Bohnen	Bitterschokolade
Hackfleisch	Paprikaschoten	Nuss-Nougat-Creme
Fischfilet	Tomaten	Vanillepudding

Tofu	Karotten	Knoblauch
Sojasprossen	Erbsen	Rosmarin
Champignons	Zwiebeln	Thymian
Shitakepilze	Lauch	Pfefferminze

Sahne	Sellerie	Chili
Parmesan	Spargel	Balsamico-Essig
Mozzarella	Spinat	Currypulver
Joghurt	Kohl	Lorbeer

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

abschneiden:
Das Fett muss vom Fleisch **abgeschnitten** werden.
Schneiden Sie das Fett vom Fleisch **ab.**

einlegen:
Der Tofu wird in Sojasoße **eingelegt**.
Legen Sie den Tofu in Sojasoße **ein**.

anrühren:
Zuerst wird der Vanillepudding **angerührt**.
Rühren Sie den Vanillepudding **an**.

umrühren:
Alles muss in der Pfanne mehrmals **umgerührt** werden.
Rühren Sie alles in der Pfanne mehrmals **um**.

ISBN 978-3-12-675194-0

Klett

24 Heißluftballon

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro TN ein Arbeitsblatt (je 2 Seiten) kopieren
- Farbstifte

Dauer

ca. 45 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie Kleingruppen.
2. Jede/r TN erhält ein Arbeitsblatt. Stellen Sie außerdem genügend Farbstifte zur Verfügung.
3. Die Gruppen arbeiten das Arbeitsblatt durch:
   - Zuerst zeichnet jede/r TN einen Heißluftballon und beschreibt ihn einem/r anderen TN.
   - Dann sammelt jede/r TN passende Nomen, Verben und Adjektive. Am Ende dieser Phase tauschen die TN in den Gruppen ihre Ergebnisse aus und ergänzen eventuell ihre Tabellen.
   - Jede Gruppe entscheidet sich für einen Heißluftballon für ihre Werbung.
   - Die Gruppen haben 15 Minuten Zeit, sich Gedanken über die Gestaltung der Werbung zu machen. Am Ende sollte in jeder Gruppe ein Plakat mit der Zeichnung des Heißluftballons, dem Name der Firma sowie der Werbebotschaft entstehen.
4. Im Anschluss präsentiert jede Gruppe ihre Werbung.

Was hier außerdem geübt wird:

Diskutieren und Argumentieren, Konsensfindung, Pläne und Absichten ausdrücken

ISBN 978-3-12-675194-0

1a) Zeichnen Sie einen Heißluftballon. Er soll bei allen Betrachtern Bewunderung hervorrufen. Sie haben 10 Minuten Zeit.

1b) Beschreiben Sie das Bild Ihrem Nachbarn / Ihrer Nachbarin.

ISBN 978-3-12-675194-0

2) Welche Wörter passen zu Ihrem Heißluftballon?

Verben	Nomen	Adjektive

3a) Stellen Sie sich vor, Sie arbeiten für eine Werbeagentur. Mit Ihren Kollegen und Kolleginnen überlegen Sie bitte, wofür Sie mit einem Ihrer Heißluftballons Werbung machen könnten (z. B. Bank, Reiseagentur, Sprachschule, Partnervermittlung, ...).

3b) Wenn Sie sich für eine Werbemöglichkeit entschieden haben, erfinden Sie einen Namen für die Firma und bereiten Sie ein Plakat mit dem Heißluftballon, dem Name der Firma und der Werbebotschaft vor. Sie haben 15 Minuten Zeit.

4) Präsentieren Sie im Kurs Ihre Werbung.

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

So ruhig und friedlich wie bei einer Fahrt im Heißluftballon
fühlen Sie sich auch mit ...

Steigen Sie mit uns auf zu neuen Zielen.
Machen Sie eine Weiterbildung bei ...

Partner gesucht und noch nicht gefunden?
Schweben Sie mit ... in den siebten Himmel.

Was ist noch sicherer als eine Fahrt im Ballon?
Die Geldanlage bei der Bank ...

ISBN 978-3-12-675194-0



25 Geniale Maschinen

Niveau

ab B1 mit Passiv, ab B2 auch mit Passivalternativen

Material und Vorbereitung

- Papier und dicke Stifte
- eine Abbildung der Apfelsaft-Maschine (oder einer anderen Phantasiemaschine) als Kopie oder auf Folie

Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

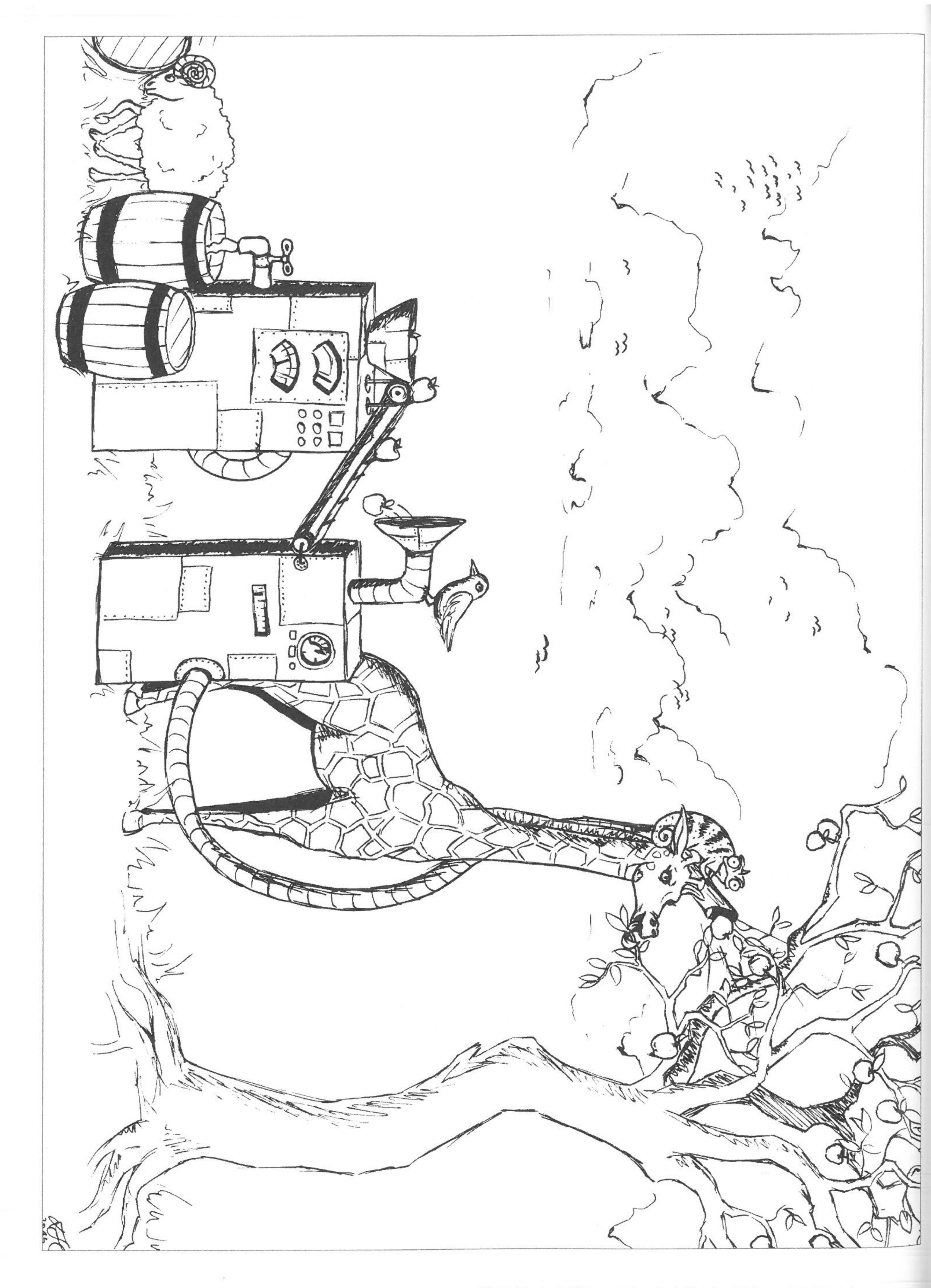
1. Zeigen Sie den TN die Maschine. Die TN sollen raten, was für eine Maschine das sein könnte und beschreiben, was damit gemacht wird.
2. Bitten Sie die TN selbst eine Phantasiemaschine zu zeichnen.
3. Geben Sie – wenn nötig – Ideen ins Plenum, z.B. Elefantenwaschmaschine, elektronische Haushaltshilfe, Spezialwecker usw.
4. Die TN präsentieren ihre Maschinen in Gruppen und wählen die beste „Erfindung" aus.

Anmerkung

- Passiv und Passivalternativen sind eine Möglichkeit für die sprachliche Realisierung von Beschreibungen. Bestehen Sie nicht darauf, dass alle Sätze die gleiche Struktur haben, die Beschreibungen wirken sonst nicht authentisch.



ISBN 978-3-12-675194-0



ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Zuerst werden	die Äpfel vom Baum gesaugt.
Der Saft wird	direkt in ein Fass gefüllt.

So lassen sich	fast alle Obstsorten ernten.
Die Maschine lässt sich	leicht transportieren.

Die Maschine ist überall	einsetzbar.
Die Flaschen sind	wieder verwendbar.
Das Gerät ist gut	transportabel.

ISBN 978-3-12-675194-0

26 Wie macht man das?

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- Karten kopieren und auseinanderschneiden (pro TN wird ein Kärtchen benötigt, bei größeren Gruppen Karten mehrfach kopieren)

Dauer

ca. 15 Minuten

Verlauf

1. Fragen Sie die TN, wie man eine Orange schält.
2. Sammeln Sie die Ideen dazu an der Tafel.
3. Anschließend bilden die TN Kleingruppen.
4. Verteilen Sie die Karten an die TN.
5. In den Kleingruppen beschreiben die TN nacheinander, wie ihre Tätigkeit funktioniert. Die anderen TN dürfen widersprechen.
6. Wenn ein/e TN nicht weiß, wie man die Tätigkeit auf dem Kärtchen macht, hilft die Gruppe.

ISBN 978-3-12-675194-0



Mit Stäbchen essen	Ein Papierflugzeug bauen
Eine Pizza essen	Eine Pflanze einpflanzen
Spaghetti essen	Eine Ananas zubereiten
Einen Knopf annähen	Einen Fahrradreifen reparieren
Eine Waschmaschine starten	Limonade machen
Eine Kokosnuss öffnen	Einen Grill anmachen
Eine Flasche mit Kronkorken ohne Flaschenöffner öffnen	Einen Reifen wechseln

Klett

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Man braucht ...
Dafür braucht man ...

Zuerst muss man	den Kopf der Orange mit einem Messer herausschneiden.
Das kannst du	auch ohne Messer machen.
Du solltest	keinen Zucker nehmen, sondern besser Sirup.

Die Zitronen werden	mit dem Zucker gemischt.
Der Saft wird	ausgepresst.

ISBN 978-3-12-675194-0



27 Bildhauerwettbewerb

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

–

Dauer

10–15 Minuten

Verlauf

1. Die TN bilden Paare und entscheiden, wer jeweils A und B ist.
2. Wenn ein/e TN übrig bleibt, wird er/sie zum Modell. Falls nicht, übernehmen Sie diese Rolle.
3. Alle TN B stellen sich in einer Reihe auf, schließen die Augen und versprechen, sie während des Spiels geschlossen zu halten. Ihre Partner/innen A stehen ihnen gegenüber.
4. Das Modell nimmt an einer für alle TN A gut sichtbaren Stelle (z. B. auf einem Tisch) eine bestimmte Haltung ein.
5. Die TN A versuchen nun, ihre Partner/innen per Anweisung möglichst schnell in die gleiche Position zu bringen. Anfassen verboten!
6. Wer fertig ist, ruft „Stopp!“ Ist die Pose korrekt, bekommt das Paar einen Punkt.
7. Nach einigen Runden tauschen A und B die Rollen.

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Geh	in die Knie.
Leg	deine rechte Hand auf den Kopf.

Die Nase	anfassen.
Die Hand	umdrehen!

Rechte Hand ans linke Knie!
Noch ein bisschen!
Höher!

ISBN 978-3-12-675194-0



28 Was hättet ihr getan?

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Kleingruppe eine Situationskarte kopieren und ausschneiden

Dauer

25 Minuten + 5 Minuten pro Geschichte (bei 3 Geschichten bspw. 40 Minuten)

Verlauf

1. Entscheiden Sie, wie viele Geschichten Sie in Umlauf bringen möchten und lassen Sie die entsprechende Anzahl von Kleingruppen bilden.
2. Geben Sie jeder Gruppe eine andere Geschichte. Sie soll gelesen und durchgesprochen werden. Alle TN sollen den Text – nicht aber unbedingt jedes einzelne Wort – verstanden haben und in eigenen Worten wiedergeben können. Sammeln Sie anschließend die Texte wieder ein (10 Minuten).
3. Bilden Sie neue Gruppen, in denen jede Geschichte durch mindestens eine/n TN vertreten ist (zum Gruppenpuzzle s. Spiel 38 „Lotteriegewinne").
4. Innerhalb der neuen Gruppen erzählen die TN einander ihre Geschichten (pro Geschichte 5 Minuten).
5. Geben Sie den Gruppen dann eine weitere Aufgabe: Sie bekommen weitere 10–15 Minuten, um sich über die Geschichte(n), die sie besonders interessiert haben, auszutauschen – unter der Fragestellung: „Was hättet ihr in dieser Situation getan?"

Anmerkungen

- Wenn Sie möchten, können Sie die Gruppen kurz berichten lassen, bei welchen Geschichten die Meinungen am stärksten auseinander gingen.
- Greifen Sie während der Aktivität möglichst wenig ein, notieren Sie sich aber wichtige Fehler für eine spätere Korrekturphase.

Was hier außerdem geübt wird

Runde 1: globales Lesen

Runde 2: hypothetische Bedingungen formulieren (Konjunktiv)



ISBN 978-3-12-675194-0

Anne erzählt:

„Voriges Jahr war ich auf einer Party, zu der Mark, mein Chef, eingeladen hatte. Er hatte etwas zu feiern: Er hatte gerade seinen ersten großen Auftrag als selbstständiger Architekt bekommen.
Die Feier war in einem Waldrestaurant draußen vor der Stadt. Es war toll – viel Musik, viel Gelächter, prima Essen, tja ... und natürlich auch viel zu trinken.

Als wir uns vor dem Lokal verabschieden wollten, merkte ich, dass Mark ganz schön beschwipst war. Alle anderen Gäste außer mir waren schon weg. ‚Du, Mark, soll ich dir nicht lieber ein Taxi rufen?', fragte ich. ‚Geht nicht, ich brauche das Auto gleich morgen früh. Hör mal, du willst mir doch nicht sagen, ich sei betrunken, oder?' Gelacht hat er, er war so glücklich an dem Tag ...

Ich wusste nicht, was ich machen sollte. Zum Glück ist nichts passiert."

Frank erzählt:

„Das war so. Ich war bei meinem besten Freund Siggi zum Essen eingeladen. Er ist begeisterter Hobbykoch, und besonders gern mag er die thailändische Küche. Insgesamt waren 7 Leute eingeladen. Darunter war auch Marlene, die Siggi erst kurz zuvor kennengelernt hatte. Und ich wusste, dass er in sie verliebt war.

Ich war ein bisschen früher da; Siggi war noch beim Kochen. Neben dem Herd stand eine offene Flasche Fischsoße. Wir wussten beide, dass Marlene Vegetarierin ist. Siggi sah meinen Blick und wurde rot. ‚Ich hab vergessen, dass sie keinen Fisch isst', sagte er. ‚Die Soße ist schon drin. Es schmeckt aber gar nicht nach Fisch. Bitte, Frank, sag' ihr nichts.'

Also habe ich nichts gesagt, und Marlene hat das Essen geschmeckt.
Aber ich hatte doch ein schlechtes Gewissen."

ISBN 978-3-12-675194-0



Gabi erzählt:

„Ich liebe meinen Garten. Letzten Herbst habe ich beschlossen, mir endlich einen Traum zu erfüllen und eine Pfingstrose mit dem Namen ‚Prometheus' zu pflanzen. Das ist eine seltene Sorte mit wunderschönen violett-roten Blüten, und das Stück kostet fast 200 Euro.
Ich bestellte die Pflanze online, bei einem Händler, bei dem ich schon oft gekauft habe und der immer beste Qualität liefert. Nach ein paar Tagen kam das Paket, und ich habe die Pfingstrose gleich eingepflanzt.

Wie groß war meine Überraschung, als in der Woche danach noch eine Pflanze kam! Eigentlich hätte ich ja den Händler anrufen müssen. Stattdessen stellte ich die Pflanze beiseite und wartete erst mal ab ...
Als nach zwei Wochen nichts passiert war, habe ich sie auch eingepflanzt. Jetzt habe ich zwei Pfingstrosen ‚Prometheus' im Garten, und sie werden von allen bewundert. Mein Mann weiß Bescheid und findet es nicht schlimm, aber ich bin mir nicht so sicher."

Martin erzählt:

„Es gab da so eine Situation, in der ich mich vielleicht hätte anders verhalten sollen. Das war so:
Ich saß mit einer Kollegin in einem kleinen Restaurant, in dem wir uns manchmal zur Mittagspause treffen, wenn wir etwas Wichtiges zu besprechen haben. Da ist es nämlich viel ruhiger als in der Kantine – normalerweise jedenfalls.
Aber an dem Tag war es anders. Am Nachbartisch saß so ein Typ, der die ganze Zeit das Handy am Ohr hatte und ein sehr lautes Gespräch führte. Ich wollte eigentlich etwas sagen, aber irgendwie habe ich mich dann doch nicht getraut.

Nachdem das eine gute halbe Stunde so ging, hörten wir, wie er sagte: ‚Ich ruf dich gleich noch mal zurück.' Dann legte er das Telefon auf den Tisch und ging weg, in Richtung Herrentoilette.
An der Theke stand ein junger Mann, der mir aufgefallen war, weil er sich so genau im Lokal umsah. Jetzt ging er auf den Ausgang zu, und als er am Nachbartisch vorbeikam, streckte er schnell die Hand aus und steckte das Handy ein.

Ich glaube, ich hätte ihn aufhalten können – aber ich tat so, als hätte ich nichts bemerkt. Als der Besitzer des Handys von der Toilette zurückkam, suchte er natürlich sein Telefon und fragte, ob wir etwas gesehen hätten. Aber ich habe nein gesagt."

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Ich hätte | angerufen.

Ich wäre | hingegangen.

Ich würde | es ihr sagen.

Ich finde, | das war falsch von ihm.
Ich denke, | sie hat einen Fehler gemacht.
er ist zu weit gegangen.

Wenn mir das passieren würde, würde ich | die Polizei rufen.
es sagen.

ISBN 978-3-12-675194-0



29 Ein Spiel erfinden

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Gruppe ein Arbeitsblatt kopieren
- pro Gruppe 2 Würfel

Dauer

20 Minuten + 5 Minuten pro erfundenes Spiel (bei 3 Spielen bspw. 35 Minuten), evtl. zusätzlich Zeit zum Durchführen eines Spiels

Verlauf

1. Entscheiden Sie, wie viele Spiele erfunden werden sollen und lassen Sie die entsprechende Anzahl von Kleingruppen bilden.
2. Geben Sie jeder Gruppe zwei Würfel und ein Arbeitsblatt. Die Gruppen haben 20 Minuten Zeit, ein Spiel zu erfinden. Gehen Sie zu Beginn der Gruppenphase zu jeder Gruppe und sagen Sie, dass die Gruppe sich später trennen wird und jedes Mitglied das Spiel erklären können muss.
3. Bilden Sie neue Gruppen, in denen jedes der neu erfundenen Spiele durch mindestens eine/n TN vertreten ist (zum Gruppenpuzzle s. Spiel 38 „Lotteriegewinne").
4. Innerhalb der neuen Gruppen erklären die TN einander ihre Spiele (pro Spiel 5 Minuten).
5. Wenn genug Zeit ist und die TN Lust haben, können sie eins der Spiele auswählen und – evtl. unter Anleitung der Erfindergruppe – spielen.

Anmerkung

- Statt die Arbeitsblätter zu kopieren, können Sie die Übersicht auch in Stichpunkten an die Tafel schreiben und den Gruppen zu ihren gewürfelten Zahlen detailliert Auskunft geben.

Was hier außerdem geübt wird

Diskutieren und Argumentieren, Konsensfindung



ISBN 978-3-12-675194-0

Ein Spiel erfinden

1a) Erfinden Sie in Ihrer Gruppe ein Spiel. Würfeln Sie zweimal mit beiden Würfeln. In der Tabelle steht, was die gewürfelten Zahlen für Ihr Spiel bedeuten. Wenn Sie zweimal die gleiche Zahl bekommen, würfeln Sie einfach noch einmal.

2	In dem Spiel soll ein Ball benutzt werden.
3	In dem Spiel soll etwas gezeichnet werden.
4	In dem Spiel soll ein Würfel benutzt werden.
5	In dem Spiel soll Pantomime vorkommen.
6	In dem Spiel sollen je 2 Personen als Team zusammenarbeiten.
7	In dem Spiel soll es 3 Teams geben.
8	In dem Spiel soll etwas erraten werden.
9	In dem Spiel soll ein Stuhl benutzt werden.
10	Das Spiel soll zum Teil hier im Raum, zum Teil draußen auf dem Flur stattfinden.
11	In dem Spiel soll etwas versteckt werden.
12	In dem Spiel sollen Farben eine Rolle spielen.

1b) Erfinden Sie jetzt ein neues Spiel! Denken Sie sich eigene Spielregeln aus, um Ihr Spiel genauer zu erklären.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Man darf …
Jeder muss …

Die Spieler Sie	dürfen sollen müssen	nicht über die Linie treten. das Wort erraten. auch die andere Gruppe fragen.

Das Team Der erste Spieler	muss kann	zusammen arbeiten. bestimmen, wer …

Der Ball	darf kann	nicht geworfen, nur gerollt werden.

Wenn man eine Sechs würfelt, …
Sobald jemand auf das rote Feld kommt, …



ISBN 978-3-12-675194-0

30 Seltsame Entschuldigungen

Niveau

ab B1 (wenn Konjunktiv II eingeführt ist)

Material und Vorbereitung

- Signalgeber (Glocke, Pfeife o. Ä.); evtl. Musik

Dauer

15–20 Minuten

Verlauf

1. Teilen Sie die TN ein: Die eine Hälfte sind Lehrer/innen, die andere Hälfte Schüler/innen.
2. Schildern Sie die Situation: Einige Schüler/innen waren gestern nicht im Unterricht. Zufällig treffen sie in der Stadt ihre/n Lehrer/in. Beide sind sehr höflich und sprechen das Thema nicht direkt an. Erst nach ein wenig Smalltalk kommen sie zum Thema, wobei sich der/die Schüler/in für sein Fehlen entschuldigen und die Situation entsprechend ausschmücken muss. Die Lehrer/innen versuchen durch Fragen die falschen Entschuldigungen zu entlarven.
3. Schüler/innen und Lehrer/innen laufen im Raum umher (eventuell mit Musik). Auf ein Zeichen des/der KL (Stoppen der Musik, Pfeifen o. Ä.) finden sich je ein/e Schüler/in und ein/e Lehrer/in zusammen und starten den Dialog.
4. Nach erneuten Zeichen des/der KL verabschieden sich die Partner/innen. Alle TN laufen wieder im Raum umher, bis der/die KL erneut ein Zeichen gibt und sich wieder je ein/e Schüler/in und ein/e Lehrer/in zusammenfinden.
5. Nach zwei Runden wechseln Schüler/innen und Lehrer/innen ihre Rollen.
6. Am Ende wird die „beste" Entschuldigung vom Kurs gewählt.

Anmerkungen

- Sammeln Sie vor dem Spiel mögliche Gründe für das Fehlen. Dazu können Sie die Poster verwenden und ergänzen.
- Das Spiel funktioniert auch mit einfacheren Redemitteln (z. B. „Entschuldigung, dass ich nicht im Unterricht war. Aber der Busfahrer hat den Weg nicht gefunden.") und kann gespielt werden, sobald Präsens und Perfekt eingeführt sind.

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Ich wäre ja in den Unterricht gekommen, ...

- wenn mein Hund nicht krank geworden wäre.
- wenn die Haustür nicht zugeschneit gewesen wäre.
- wenn der Wecker nicht stehen geblieben wäre.
- wenn ich nicht in den falschen Bus eingestiegen wäre.
- ...
- ...
- ...

Entschuldigung, dass ich nicht in den Unterricht kommen konnte.

- Aber der Busfahrer hat den Weg nicht gefunden.
- Das Frühstück hat so lang gedauert.
- Eine schwarze Katze hat mich verfolgt.
- Aber der Kaffee war zu heiß.
- ...
- ...
- ...

ISBN 978-3-12-675194-0

31 Motivsuche

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

–

Dauer

30–40 Minuten

Verlauf

1. Wählen Sie einige Beispielfragen und sammeln Sie mit den TN mögliche Antworten. Fragen Sie die TN, welche Antworten sie besonders gut finden (ca. 5 Minuten).
2. Teilen Sie den Kurs in 3 Teams auf.
3. Jedes Team entwirft 8 Fragen, die damit zu tun haben, was Leute zu bestimmten Handlungen motiviert, so wie in den Beispielen (10 Minuten).
4. Team A stellt seine Fragen den beiden anderen Teams. Für jede Frage einigen sich Team B und C auf jeweils einen Antwortvorschlag und sagen diesen dann laut. Team A einigt sich bei jeder Frage, wer die beste Antwort gegeben hat – Team B oder Team C – und vergibt dafür je einen Punkt.
5. Anschließend stellt Team B seine Fragen an Team A und C, dann Team C an Team A und B.
6. Am Schluss wird für jedes Team die Gesamtpunktzahl ermittelt.

Beispielfragen

- Warum wandern Leute aus?
- Warum tragen Männer Krawatten?
- Warum schreiben Leute Gedichte?
- Warum erzählen Leute Witze?
- Warum reden Leute über Politik?
- Warum kaufen sich Leute ein Aquarium mit Fischen?
- Warum schminken sich Frauen?
- Warum lernen Leute Fremdsprachen?
- Warum gehen Leute ins Theater?
- Warum sammeln Leute Dinge, z. B. Briefmarken?
- Warum waschen manche Männer dauernd ihr Auto?
- Warum halten sich Leute einen Hund?

Was hier außerdem geübt wird

Modalverben (insbesondere *wollen* und *mögen*)

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Warum treiben Leute Sport?

Sie wollen attraktiv aussehen.

Damit sie gesund bleiben.

Um nach der Arbeit abzuschalten.

Weil die Medien sagen, dass man das muss.



ISBN 978-3-12-675194-0

32 Der Allesverkäufer

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- ganz alltägliche Gegenstände; ggf. die Bildkarten kopieren und verwenden

Dauer

15–20 Minuten

Verlauf

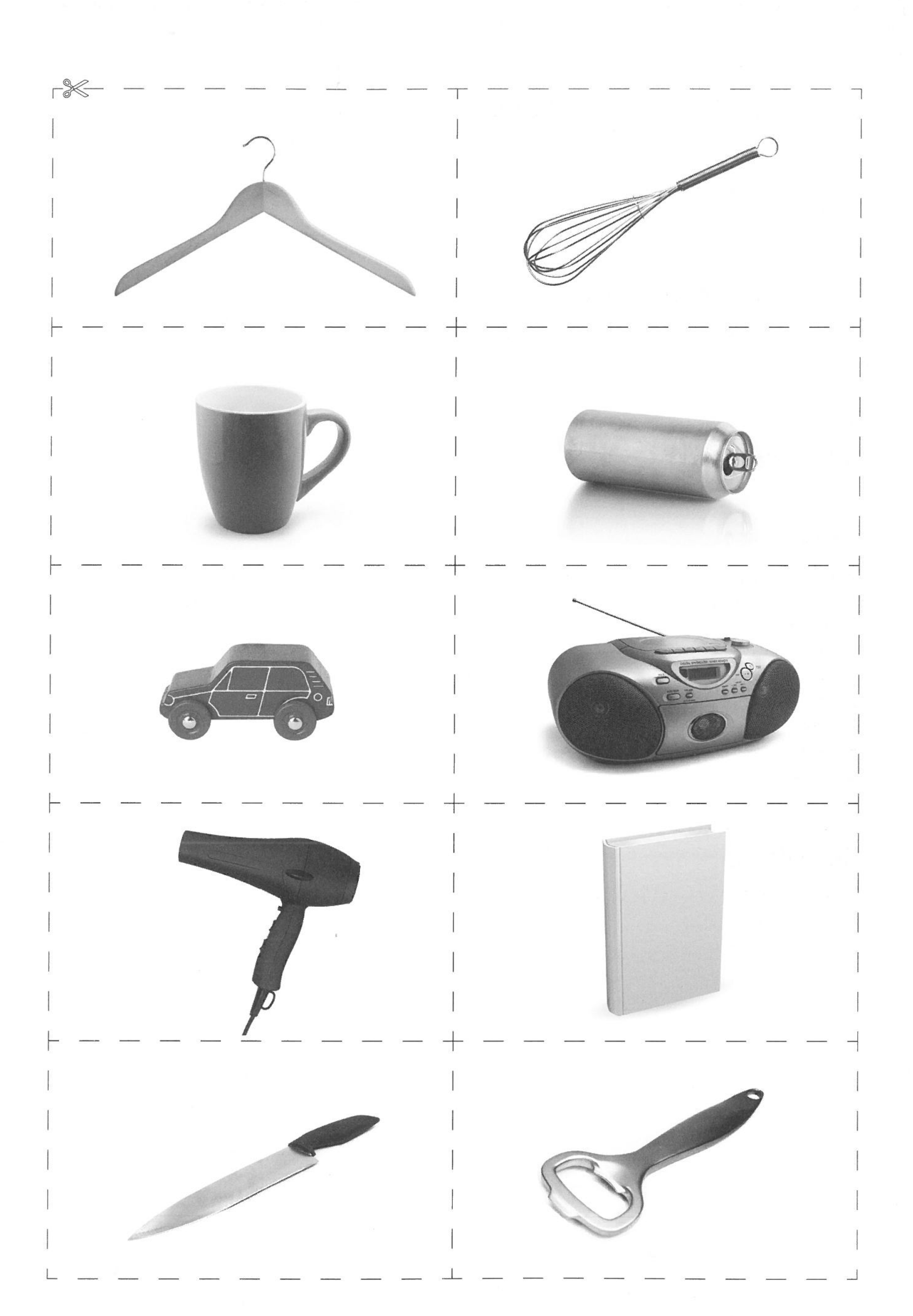
1. Schildern Sie die Situation: Ein sehr nobles Geschäft räumt sein Lager leer, um Platz für neue Ware zu haben. Die Verkäufer sind passend zum Geschäft extrem höflich gegenüber den Kunden, auch die Kunden sind sehr vornehm.
2. Die Gegenstände sollen möglichst teuer verkauft werden. Dazu müssen die Verkäufer zu einem Trick greifen und die Gegenstände wertvoller machen als sie sind.
3. Teilen Sie die TN in Verkäufer und Kunden. Verteilen Sie die Gegenstände an die Verkäufer.
4. Führen Sie mit einem/r Kunden/in ein Mustergespräch.
5. Bitten Sie nun die Verkäufer die Gegenstände zu verkaufen.
6. Gewonnen hat, wer die meisten Gegenstände verkauft hat.

Anmerkung

- Ermutigen Sie die Verkäufer, möglichst viel zu übertreiben.

ISBN 978-3-12-675194-0





ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Diese Tasse ist genauso groß wie ...
Dieser Flaschenöffner kann viel mehr als man denkt.

Einen besseren Rührbesen finden Sie nicht.
Das ist das schärfste Messer, das es auf dem Markt gibt.

Dieses Angebot sollten Sie sich nicht entgehen lassen, | denn ...
weil ...

Die Tasse ist zwar schlicht, aber aus edlen Materialien.

Es ist sowohl schlicht, als auch elegant.

ISBN 978-3-12-675194-0

33 Verkauf am Telefon

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro TN ein Anzeigenblatt kopieren

Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

1. Jeweils zwei TN sitzen Rücken an Rücken.
2. Ein/e TN pro Paar ist Verkäufer, ein/e TN Käufer.
3. Der Käufer ruft den Verkäufer an und hat Interesse an einem der Geräte aus den Anzeigen.
4. Die TN spielen den Telefondialog und diskutieren die Bedingen des Handels.
5. Nach Abschluss des Telefonats tauschen die TN die Rollen und führen einen zweiten Telefondialog zu einem weiteren Gegenstand.

ISBN 978-3-12-675194-0

Küchenmaschine



gebraucht, Alter: 2 Jahre
funktioniert einwandfrei
Leistung: 400 W
Ausstattung: 3 Geschwindigkeitsstufen,
- Arbeitsbehälter mit Sicherheitsverschluss
- Füllmenge: ca. 1,5 Liter
- Teigkneter, Schlagmesser aus Edelstahl
- 1 Schneid- und 1 Reibeinsatz aus Edelstahl,

inkl. Kartoffelreibe
rutschfeste Gummifüße

Preis € 30,– inkl. Versand **Tel: 0171-123456**

Digital-Videokamera

gebraucht, Alter: 1 Jahr
funktioniert einwandfrei
Ausstattung:
- 500x digitaler Zoom
- 2 Akkus
- Strom- bzw. Ladekabel
- Fernbedienung
- Sicherheits-Transporttasche

Preis € 70,– inkl. Versand **Tel: 0172-345678**

Navigationsgerät



gebraucht, Alter: 5 Jahre
funktioniert sehr gut,
keine Gebrauchsspuren
Ausstattung:
- 5 Zoll großes Display
- Europa-Karte mit 3D-Funktion
- Bluetooth-Freisprech-Funktion
  (während der Autofahrt mit dem Handy frei sprechen)

viele weitere Funktionen
Verkehrsinfo und Wetterdienst-Apps

Preis € 170,– inkl. Versand **Tel: 0173-56789**

ISBN 978-3-12-675194-0





Freundlich nachfragen:
Wie funktioniert die Maschine **überhaupt**?
Welche Ausstattung gehört **eigentlich** zu dem Gerät?
Gibt es **denn** eine Gebrauchsanweisung auf Deutsch?

Höflich, aber bestimmt antworten:
Bei dieser Ausstattung ist der Preis **doch** angemessen.
Das ist **ja** das Besondere an diesem Gerät.
Die Ausstattung ist **eben** spitze.

Interesse zeigen:
Das ist **ja** super!
Das ist **wirklich** ein gutes Angebot.

Zweifeln:
Eigentlich gefällt mir Ihr Angebot, aber ...
Ich muss mir das **halt** noch einmal durch den Kopf gehen lassen.

Kritik ausdrücken:
Das ist **aber** teuer!
Die Technik ist **doch** total veraltet!
Ich würde das Gerät **ja** kaufen, wenn (nicht) ...

Einen Vorschlag machen:
Ich kann Ihnen **ja** ein Foto von dem Gerät per E-Mail schicken.
Überlegen Sie **doch** noch mal: So ein Gerät bekommen Sie nirgends für diesen Preis.



ISBN 978-3-12-675194-0

34 Die Wohngemeinschaft

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Gruppe eine Arbeitsblatt kopieren

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie Gruppen von 4–5 TN.
2. Sagen Sie den Gruppen, dass sie eine frisch gegründete WG sind und eine passende Wohnung finden sollen.
3. Jede Gruppe erhält ein Arbeitsblatt und soll sich auf eine Wohnung einigen.

Anmerkung

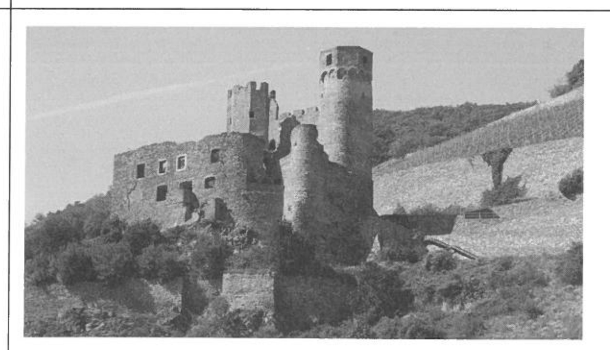
- Geben Sie genügend Zeit zur Diskussion der Vor- und Nachteile.

Was hier außerdem geübt wird:

Konsensfindung

ISBN 978-3-12-675194-0

Sie möchten eine Wohngemeinschaft gründen und suchen die passende Mietwohnung. Im Internet haben Sie die folgenden Mietobjekte gefunden. Diskutieren Sie die Vor- und Nachteile der einzelnen Wohnungen und einigen Sie sich auf eine der Wohnungen.

 Ehemaliger Bauernhof 200m^2, ausbaufähig auf 400m^2, Bad, WC, Terrasse und Balkon, muss vor Einzug renoviert werden, Miete €1200 kalt	 Altbauwohnung Stadtmitte 150m^2, 4 Zimmer, Küche, Bad und WC, Gasetagenheizung, Miete €1500
 Villa, renoviert, 8 Zimmer auf 2 Etagen, 2 Bäder, 3 WCs, Innenstadtnähe, €1800	 Neubau, gerade fertiggestellt, 4 Zimmer, 2 Bäder mit WC, Balkon, Solarenergieheizung, 140m^2, €1700
 Ehemaliger Bahnhof, zur nächsten Ortschaft ca. 5 km, 2 Etagen, 180m^2, 5 Zimmer, Küche, 2 Bäder mit WC, Terrasse, Miete: EUR 1500,–	 Wohnen im alten Stadtturm, 5 Etagen mit je einem geräumigen Zimmer, 150m^2, Küche und Bäder im Parterre, wunderbarer Blick über die Stadt, € 1200,–
 Alternatives Wohnen in Wagenburg am Stadtrand, Wagen bieten 10–12m^2, Gemeinschaftsbad und WC-Anlage, Kinderspielplatz, Wagenplatz monatlich €150 zuzügl. Wasser und Strom	 Wohnen in alter Ritterburg, 250m^2 Wohnfläche, große Küche, Bad und WC in modernem Anbau, €1500

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Ich denke, Ich glaube,	wir sollten …

Vielleicht können wir …

Da hast du Recht, Einerseits hat ein Neubau viele Vorteile,	aber … aber andererseits ist … viel romantischer.

Mir gefällt das Wohnen in der Burg trotzdem.

ISBN 978-3-12-675194-0



35 Stadtpark oder Parkhaus

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro TN eine Situationsbeschreibung kopieren
- pro Vierergruppe einen Satz Diskussionskarten kopieren und auseinanderschneiden

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Die TN bilden Vierergruppen.
2. Jeder TN bekommt eine Situationsbeschreibung und eine Diskussionskarte.
3. Die TN diskutieren als Mitglieder der Bürgerinitiativen in ihren Gruppen die verschiedenen Möglichkeiten.
4. Die Gruppen einigen sich auf einen Vorschlag.
5. Anschließend präsentieren die Gruppen ihr Ergebnis im Plenum wie auf einer Versammlung im Rathaus.

Was hier außerdem geübt wird

Konsensfindung, Präsentieren



ISBN 978-3-12-675194-0

Der ehemalige Güterbahnhof wurde vor einem Jahr geschlossen, weil ein neuer, moderner Güterbahnhof vor den Toren der Stadt gebaut wurde. Die Stadtverwaltung möchte das Gelände neu entwickeln und sinnvoll nutzen. Verschiedene Bürgerinitiativen haben Vorschläge gemacht, wie das Gelände nach ihren Vorschlägen neu gestaltet werden könnte.

1a) Die Stadtverwaltung hat Sie als Mitglieder der verschiedenen Bürgerinitiativen zu einer Diskussionsveranstaltung eingeladen. Diskutieren Sie in Ihren Gruppen die verschiedenen Möglichkeiten.

1b) Einigen Sie sich auf einen Vorschlag.

2) Präsentieren Sie anschließend Ihr Ergebnis im Kurs wie auf einer Versammlung im Rathaus.

ISBN 978-3-12-675194-0



Sie schlagen vor:

Bau eines Parkhauses für die Anwohner

- Bisher zu wenig Parkplätze
- Ehemaliger Güterbahnhof liegt günstig zu mehreren Wohngebieten
- Sie sind gegen die Verschwendung wertvoller Flächen.
- Sie meinen, es gäbe genug Erholungsmöglichkeiten im 5 km entfernten Stadtwald.

Sie schlagen vor:

Anlage eines Parks

- Bisher kaum Erholungsmöglichkeiten im Grünen für die Anwohner
- Der Stadtwald liegt 5 km entfernt, das ist für ältere Personen und für Eltern mit kleinen Kindern zu weit.
- Sie meinen, es gibt eher zu viele Autos als zu wenig Parkplätze und man müsse etwas gegen noch mehr Verkehr unternehmen.
- Sie sind gegen Lärm.

Sie schlagen vor:

Bau eines Abenteuerspielplatzes für Kinder

- Der ehemalige Güterbahnhof bietet viel Platz.
- Verschiedene Spielplätze für verschiedene Altersgruppen möglich: großer Sandkasten mit Klettergerüst für die Kleinen, Platz mit Geräten für die 7–10jährigen, ein Wasserspielplatz für den Sommer, Sportplätze für Jugendliche
- Sie meinen, für Kinder und Jugendliche gibt es in der Gegend viel zu wenige Möglichkeiten etwas zu tun.

Sie schlagen vor:

Bau eines Einkaufszentrums mit Restaurants, Kino und Disko

- Zum Einkaufen und in der Freizeit müssen die Anwohner zurzeit immer in die Stadt fahren.
- Jugendliche hätten Kino und Disko in der Nähe, auch im Winter.
- Spielplätze können im Winter nicht benutzt werden.
- Parks und Spielplätze können nachts gefährlich sein, weil sich dort aggressive Leute treffen können.



ISBN 978-3-12-675194-0



Man sollte einen Park anlegen, weil es hier viel zu wenige Grünflächen gibt.

Wir dürfen nicht zulassen, dass noch mehr Autos in unserem Wohngebiet parken.

Das klingt überzeugend, denn …

Das ist keine gute Idee, weil …

Ich bin da anderer Meinung. Man sollte …

Das glaube ich nicht. Ich würde …

Könnten wir uns darauf einigen, dass…?

ISBN 978-3-12-675194-0



36 Das wird unser Projekt

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Gruppe ein Arbeitsblatt kopieren

Dauer

ca. 45 Minuten

Verlauf

1. Besprechen Sie das Ziel des Spiels und geben Sie die möglichen Themen als Beispiele vor.
2. Sammeln Sie im Kurs weitere Themen, die die TN interessieren.
3. Nach ihren Interessen sollen die TN Gruppen (maximal 4 TN) bilden.
4. Die Gruppen bekommen das Arbeitsblatt mit den Tipps zur Planung ihrer Präsentation.
5. Betonen Sie, dass es nicht darum geht, das Thema zu erarbeiten, sondern darum, wie man ein Thema vorstellen kann.
6. Geben Sie 2–3 Minuten Zeit für eine „Brainstorming"-Phase: Jeder schreibt ungeordnet auf ein Blatt Papier, was ihm/ihr zu der Aufgabe einfällt. Diese Ideensammlung dient später als Grundlage für die Diskussion.
7. Die TN diskutieren in den Gruppen die einzelnen Ideen.
8. Am Ende präsentiert jede Gruppe ihren Plan.

Mögliche Themen

- ein Baumhaus bauen
- eine Band gründen
- eine Firma gründen
- ein Sportfest organisieren
- einen Blumengarten anlegen

Anmerkungen

- Diese Aktivität soll bei den TN dazu führen, sich kreative Gedanken darum zu machen, wie eine Präsentation gehalten werden kann. Ermuntern Sie die TN auch dazu, ausgefallene Ideen zu formulieren.
- Die Idee zu diesem Spiel stammt von Laura Hantschel.

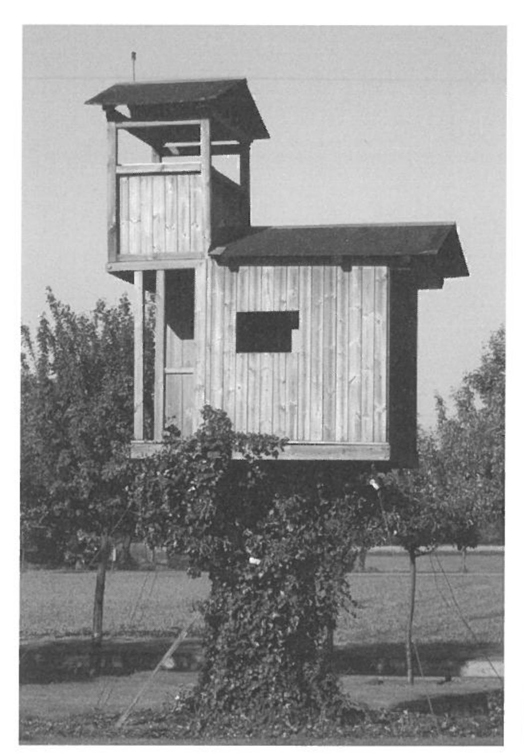


ISBN 978-3-12-675194-0

Unser Projekt

Sie sollen ein Projekt vorstellen, das Sie mit einigen Kolleginnen und Kollegen gemeinsam planen.

Diskutieren Sie mit Ihren Kolleginnen und Kollegen das Thema und einigen Sie sich, wenn Sie unterschiedliche Ansichten oder Ideen haben.







Präsentieren Sie am Ende im Kurs, **wie** Sie das Projekt vorstellen. Stellen Sie Ihr Thema so vor, dass das Publikum optimal angesprochen wird.
Sie müssen kein Fachwissen zusammentragen und kein fertiges Referat ausarbeiten.

Folgende Punkte können Ihnen bei der Präsentationsplanung helfen:

- Wo werden Sie das Projekt vorstellen?
- Wer ist Ihr Publikum?
- Wie lange wollen Sie präsentieren?
- Welche inhaltlichen Aspekte sind Ihnen wichtig?
- Welche Medien verwenden Sie?
- Wie visualisieren Sie Ihr Thema?
- Untermalen Sie Ihre Projektpräsentation mit Musik?
- Wie wecken Sie Interesse beim Publikum?
- Wer aus Ihrer Gruppe übernimmt welche Aufgaben?

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Ich denke, es wäre eine gute Idee, Ich fände es gut,	wenn …

Wir könnten doch …

Vielleicht sollten wir …

Ich glaube, so können wir nicht vorgehen, weil …

Ich fände es besser, wenn …

Können wir uns darauf einigen, dass …



ISBN 978-3-12-675194-0

37 Der Zauberkoffer

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

–

Dauer

10–20 Minuten

Verlauf

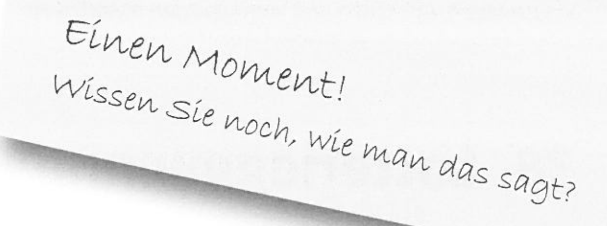
1. Ein/e TN (TN A) verlässt den Raum. Die anderen einigen sich auf eine/n TN, um den/die es gehen soll (TN B). Dann wird TN A wieder hereingerufen.
2. TN A spricht nun einzelne TN oder auch den/die KL an und fragt: „Was für ein Kleidungsstück würdest du für diese Person einpacken?" oder „Was für Musik würdest du für diese Person einpacken?" Es ist ein Zauberkoffer, es können also auch Gebäude, Tiere, Länder usw. eingepackt werden.
3. Anhand der Antworten versucht TN A zu erraten, um welche Person es sich bei TN B handelt.

Anmerkung und Variante

- Ein bekanntes Gesellschaftsspiel geht so: „Wenn diese Person ein Tier wäre, was für eins wäre sie?" In dieser Form wird das Spiel aber oft als unangenehm persönlich bzw. grenzverletzend empfunden. Die Variante „Zauberkoffer" erlaubt etwas mehr spielerische Distanz.
- Statt sich auf eine/n TN B zu verständigen, kann die Gruppe auch eine prominente Persönlichkeit wählen, dies ist dann noch unverfänglicher.

ISBN 978-3-12-675194-0





Was für	eine Farbe ein Buch Musik	würdest du einpacken? würden Sie einpacken?

Ich würde	die Farbe Blau einpacken. Rockmusik einpacken.

Ich würde dieser Person Jazzmusik mitgeben.

Ich glaube, Ich denke,	diese Person würde sich über einen Krimi freuen. sie hätte Spaß an einem Computerspiel.



ISBN 978-3-12-675194-0

38 Lotteriegewinne

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

- Lotterielose kopieren, auseinanderschneiden und die einzelnen Lose falten oder eng aufrollen und in ein Körbchen legen (mehr Lose herstellen als TN im Kurs sind)

Dauer

45–60 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie Kleingruppen mit 4–5 TN.
2. Jede/r TN zieht ein Los.
3. Jede Gruppe berechnet, wie viel Geld sie insgesamt hat.
4. Geben Sie den Gruppen 15–20 Minuten Zeit, sich zu überlegen, was sie mit dem Geld machen wollen:
   - Das Projekt kann eine Firmengründung, eine wohltätige Unternehmung oder einfach ein toller Urlaub sein.
   - Das Geld darf aber nicht unter den TN aufgeteilt werden! Es soll ein gemeinsames Projekt entstehen.
   - Da die TN später in neuen Gruppen von den Plänen berichten, ist es gut, wenn sich jede/r einige Notizen macht.
5. Bilden Sie neue Gruppen – in jeder davon soll jede der alten Gruppen durch mindestens eine/n TN vertreten sein (Gruppenpuzzle, s. Anmerkungen).
6. Die TN berichten einander über die geplanten Projekte aus ihren ursprünglichen Gruppen.

Anmerkungen

- Sie können die TN nach dem Ziehen der Lose reihum sagen lassen, wie viel sie gewonnen haben.
- Neue Gruppen bilden Sie mit dem **Gruppenpuzzle** so:
  - Wenn in Runde 1 alle Gruppen gleich groß sind, zählen die Gruppen einfach durch, z. B. von 1–4. Alle TN mit der Nummer 1 kommen dann in einer neuen Gruppe zusammen, alle TN mit der Nummer 2 kommen in einer neuen Gruppe zusammen usw.
  - Wenn die Gruppen unterschiedlich groß sind, orientieren Sie sich an der kleinsten. Geben Sie jeder Gruppe kleine Zettel mit der entsprechenden Anzahl Ziffern, bei den größeren Gruppen kommt dann eine Ziffer doppelt vor. Also z. B. erhält eine Vierergruppe Zettel mit 1, 2, 3 und 4, eine Fünfergruppe mit 1, 2, 3 und zwei Zettel mit der 4, eine weitere Fünfergruppe mit 1, 2, 4 und zwei Zettel mit der 3. Die Zettel werden in der Gruppe verteilt, dann bilden alle TN mit der Nummer 1 eine neue Gruppe, alle TN mit der Nummer 2 eine neue Gruppe usw.
- Greifen Sie während der Aktivität möglichst wenig ein, notieren Sie wichtige Fehler für eine spätere Korrekturphase.

Was hier außerdem geübt wird

Runde 1: Vorlieben ausdrücken, Vorschläge machen

ISBN 978-3-12-675194-0



€ 30	€ 50	€ 100
€ 200	€ 350	€ 500
€ 800	€ 1.000	€ 2.000
€ 2.500	€ 3.000	€ 5.000
€ 7.500	€ 10.000	€ 12.000
€ 15.000	€ 20.000	€ 25.000
€ 30.000	€ 50.000	€ 60.000
€ 75.000	€ 80.000	€ 100.000
€ 125.000	€ 150.000	€ 200.000
€ 250.000	€ 300.000	€ 500.000

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Wir wollen Wir möchten	... kaufen.

Wir werden	eine Reise machen.

Wir planen Wir haben vor	nach Frankreich zu fahren.

ISBN 978-3-12-675194-0



39 Wetter-Wette

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

- evtl. Aufnahmegerät mit Abspielmöglichkeit
- evtl. ein kleiner Preis oder ein Abzeichen „Wetterfrosch des Monats" o. Ä.

Dauer

an beiden Tagen je 10–15 Minuten

Verlauf

1. Jede/r TN überlegt sich, wie das Wetter wohl in zwei Wochen sein wird und notiert sich dazu einige Stichwörter (2 Minuten).
2. Alle TN geben der Reihe nach ihre Wettervorhersage ab. Nehmen Sie die Vorhersagen auf oder halten Sie sie stichwortartig fest.
3. Zwei Wochen später werden die Vorhersagen noch einmal gehört oder gelesen. Die Gruppe entscheidet, wer das Wetter am besten vorausgesagt hat.

Anmerkungen und Varianten

- Sie können aus dieser Aktivität ein Ritual machen und es in regelmäßigen Abständen wiederholen, als Wettbewerb um den Wetterfrosch-Titel (s. „Material und Vorbereitung"). Dabei können die TN auch in Teams gegeneinander antreten, das geht schneller.
- Das schriftliche, stichwortartige Festhalten der Wetter-Vorhersagen kann auch von einem/r oder mehreren TN übernommen werden.
- Statt Stichworten können auch Piktogramme eingesetzt werden, wie sie z. B. bei Online-Wetterdiensten üblich sind. Dies eignet sich besonders für unsichere TN, die aber gern zeichnen.

Was hier außerdem geübt wird

detailliertes Hör- oder Leseverstehen

ISBN 978-3-12-675194-0

Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Es wird | regnen.
schneien.

Die Temperaturen werden | steigen.

Nachmittags wird es Schnee geben.

Am Mittag werden es über 20 Grad sein.

ISBN 978-3-12-675194-0



40 Meine Zukunft

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Gruppe einen Spielplan kopieren
- pro Gruppe einen Würfel
- pro TN eine Spielfigur

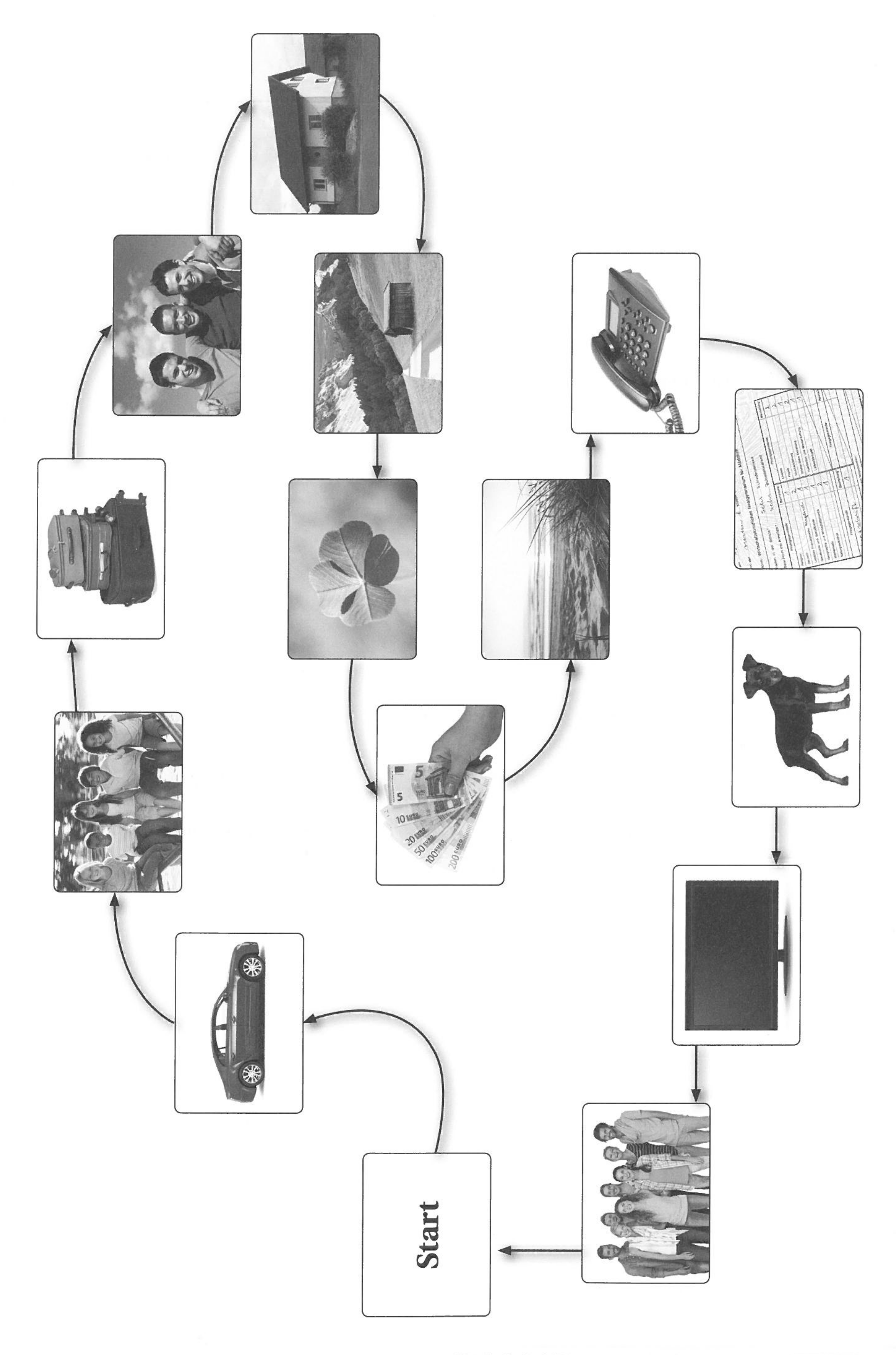
Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie Kleingruppen.
2. Jede Gruppe erhält einen Spielplan, einen Spielwürfel und pro TN eine Spielfigur.
3. Ein/e TN beginnt, würfelt und rückt mit seiner/ihrer Spielfigur die entsprechende Anzahl von Feldern vor.
4. Die anderen TN machen zu dem Bild passende Voraussagen (z. B. „Du wirst ein neues Auto kaufen." oder „Du wirst an einer Autorallye teilnehmen.").
5. Danach geht es reihum weiter.
6. Nach dem letzten Bild geht es wieder über das Startfeld weiter, es werden vier bis fünf Runden gespielt.

ISBN 978-3-12-675194-0



ISBN 978-3-12-675194-0



Du wirst ein neues Auto kaufen.

Du wirst eine Reise machen.

Du verlierst vielleicht Geld.

Du bekommst vielleicht schon bald eine neue Wohnung.



ISBN 978-3-12-675194-0

41 Simultan-Pantomime

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

–

Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

1. Bitten Sie die TN sich zu überlegen, was sie machen würden, wenn sie drei Jahre lang keine Verpflichtungen (Arbeit, Familie etc.) hätten und Geld keine Rolle spielen würde. Im Stillen soll jede/r TN mehrere Ideen entwickeln. Geben Sie dafür 1–2 Minuten Zeit. Überlegen Sie sich selbst auch etwas.
2. Spielen Sie den TN 3 Ihrer Ideen pantomimisch vor. Anschließend sagen diese, was sie glauben, gesehen zu haben: „Sie würden reiten lernen." – „Ich glaube, Sie würden ganz viel schlafen, stimmt das?"
3. Bilden Sie Kleingruppen (3–4 TN). Bitten Sie die TN (wieder jede/r still für sich), 3 von ihren Ideen auszuwählen, die sich pantomimisch darstellen lassen.
4. Die erste Gruppe geht in die Mitte oder nach vorn (so, dass alle anderen TN sie gut sehen können). Dann spielen alle Gruppenmitglieder *gleichzeitig* ihre Ideen vor. Die anderen TN versuchen, alles mitzubekommen (das ist schwieriger, als es klingt!).
5. Nacheinander spielen alle Gruppen ihre Ideen vor. Es darf nicht gesprochen werden, bis alle dran waren. Mitschreiben ist ebenfalls nicht erlaubt.
6. Der ganze Kurs sammelt nun gemeinsam die vorgespielten Ideen: „Eamonn würde noch mal zur Uni gehen, stimmt das, Eamonn? Und er würde viel Zeit mit seinen Kindern verbringen, mit ihnen spielen und so ..." Eamonn hört gut zu und sagt, was stimmt und was nicht.
7. Schafft es der Kurs, alle Ideen (TN-Zahl x 3) zu sammeln?

Variante

- Der Auftrag für die Pantomime kann auch anders lauten, wenn Sie andere sprachliche Strukturen wiederholen wollen, z. B.:
  - Vergangenheitsformen: Was haben Sie letzten Sommer gemacht?
  - Absichten formulieren: Was haben Sie nach dem Deutschkurs vor?

ISBN 978-3-12-675194-0



Einen Moment!
Wissen Sie noch, wie man das sagt?

Hassan würde | eine Weltreise machen.

Marketa, du würdest | malen.

Frau Kumar, Sie würden | Gitarre lernen.

... stimmt's?

... stimmt das?

... richtig?

... oder?

ISBN 978-3-12-675194-0

42 Was nimmt sie in den Urlaub mit?

Niveau

ab B1

Material und Vorbereitung

- pro Gruppe ein Arbeitsblatt „Wer ist die Person?" kopieren
- für eine Hälfte der Gruppe das Bild der Frau, für die andere Hälfte das Bild des Mannes kopieren

Dauer

ca. 30 Minuten

Verlauf

1. Bilden Sie Kleingruppen (3–4 Personen).
2. Die Hälfte der Kleingruppen bekommt das Bild der Frau, die andere Hälfte das Bild des Mannes.
3. Danach erhalten die Gruppen eine Kopie des Arbeitsblattes „Wer ist die Person?".
4. Die Gruppen erhalten 10 Minuten Zeit, um sich die Personalien der Person zu überlegen. Weitere 10 Minuten Zeit haben die Gruppen, um die Antworten auf die weiteren Fragen nach dem Urlaub der Person zu sammeln.
5. Am Ende präsentiert jede Gruppe ihre Person.

Variante

- Sie können das Arbeitsblatt anpassen und statt Fragen nach dem Urlaub der Person andere Fragen stellen, z. B.: „Wie sieht der Terminkalender der Person aus?" oder „Was erreicht die Person auf dem Arbeitsplatz in den nächsten 10 Jahren?"

ISBN 978-3-12-675194-0



Wer ist die Person?

Name:

Alter:

Beruf:

Familienstand:

Kinder:

Kommt aus:

Wohnt in:

Hobbys:

Mag am liebsten:

Mag nicht:

Ärgert sich:

Glaubt:

Wo verbringt die Person den nächsten Urlaub?

Planen Sie die ersten drei Tage dieses Urlaubs:

Was nimmt die Person im Koffer mit?

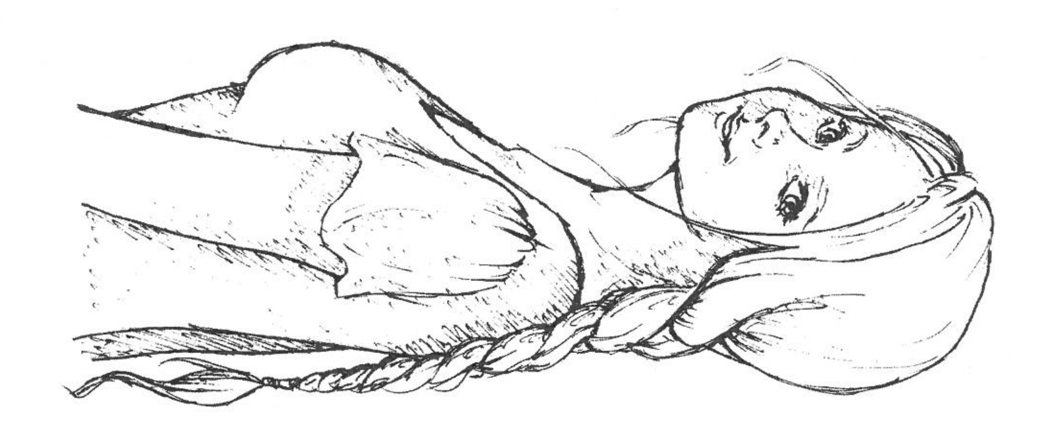
Was kauft die Person im Urlaub ein?



ISBN 978-3-12-675194-0

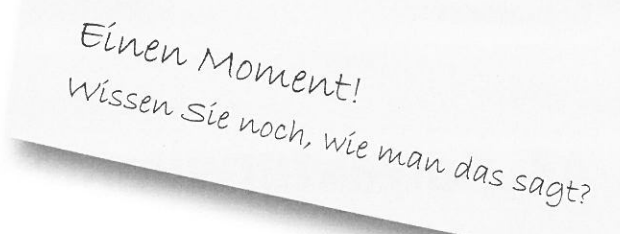






ISBN 978-3-12-675194-0





Er reist	nach Ibiza.
Nach dem Frühstück startet sie	eine Besichtigungstour.
Sie fliegt	wahrscheinlich nach Hawaii.
Sie kauft	bestimmt Kleidung für sich und ihre Freunde.

Am ersten Tag wird sie	bis 12 Uhr schlafen.
Die Souvenirs wird er	erst kurz vor dem Rückflug kaufen.
Dort wird es	ihm nicht gefallen.

Auf dem Markt dürfte es	ihr sehr gefallen.
Eine Klettertour könnte	für ihn interessant sein.



ISBN 978-3-12-675194-0

43 Korrekturwimmeln

Niveau

ab A2

Material und Vorbereitung

- Notieren Sie auf Papierstreifen je einen Satz, der genau einen Fehler enthält (z. B. Satzbau, Artikel, Adjektivendung, Verbkonjugation). Die Fehler entnehmen Sie der Fehlersammlung (s. Einleitung S. 12).
- Notieren Sie auf zwei Streifen je einen korrekten Satz.
- Auf den Papierstreifen muss an der Seite noch Platz für Korrekturen sein.

Dauer

ca. 20 Minuten

Verlauf

1. Jede/r TN erhält einen beschrifteten Papierstreifen.
2. Sagen Sie, dass bis auf zwei Sätze alle Sätze einen Grammatikfehler enthalten.
3. Die TN versuchen den Fehler zu finden und auf dem Streifen zu markieren.
4. Wimmeln: Die TN laufen umher und suchen eine/n Partner/in. Die Partner/innen zeigen sich gegenseitig die Fehler und machen Korrekturvorschläge. Diese werden auf die Papierstreifen an den Rand geschrieben. Danach tauschen sie ihre Papierstreifen und suchen neue Partner/innen.
5. Mischen Sie sich unter die TN und geben Sie Hilfestellung, wenn ein Fehler nicht richtig identifiziert oder korrigiert wurde. Nach Möglichkeit sollten die TN die Korrektur aber selbst vornehmen.
6. Am Ende werden die korrigierten Sätze ausgelegt, die TN haben Zeit sich Notizen zu machen.

Anmerkungen

- Durch die „gelenkte Selbstkorrektur" mit Unterstützung der/des KL bleiben die Korrekturen gut im Gedächtnis.
- Diese Aufgabe bereitet auch auf den Prüfungsteil „Schreiben, Teil 2" des Goethe Zertifikats B2 vor, in dem 10 Fehler zu finden und zu korrigieren sind.

Beispiel

Viele Dank für Ihr Schreiben von letzter Woche. Vielen

Heute ich habe einen interessanten Film gesehen. Heute habe ich

ISBN 978-3-12-675194-0



44 Klebezettel-Korrektur

Niveau

ab A1

Material und Vorbereitung

- quadratische Haftnotizen (76 x 76 mm) in verschiedenen Farben
- Raster auf A3-Format vergrößern, 12 fehlerhafte Sätze aus der Fehlersammlung (s. Einleitung S. 12) in die Felder schreiben
- Raster einmal für Sie und einmal pro Arbeitsgruppe einmal kopieren

Dauer

20–30 Minuten

Verlauf

1. Die TN bilden 2 oder 3 Arbeitsgruppen.
2. Geben Sie jeder Gruppe das Raster mit den fehlerhaften Sätzen und mindestens 12 Haftnotizen. Jede Gruppe bekommt eine andere Farbe.
3. Die Arbeitsgruppen korrigieren die Fehler und schreiben die korrigierten Sätze gut lesbar auf je eine Haftnotiz. Zur besseren Übersicht können die Haftnotizen auf das Raster geklebt werden, so dass die falschen Sätze verdeckt werden.
4. Hängen Sie in der Zwischenzeit Ihr Raster auf (Pinnwand, Tafel oder Wand).
5. Wenn alle Gruppen mit ihren Korrekturen fertig sind, losen Sie aus, welche Gruppe beginnt.
6. Ziel ist es, möglichst viele zusammenhängende Felder (also Felder, die sich an einer Schmal- oder Längsseite berühren) mit der eigenen Farbe zu bekleben. Die erste Gruppe wählt ein Feld, klebt die entsprechende vorbereitete Haftnotiz auf und liest den Satz vor. Ist der Korrekturversuch richtig, bleibt die Notiz kleben, falls nicht, wird sie wieder abgenommen. In beiden Fällen kommt anschließend die nächste Gruppe an die Reihe.

Anmerkung

- Falls die Beschaffung der Haftnotizen Schwierigkeiten bereitet, können Sie auch verschiedenfarbige Zettel in der entsprechenden Größe zuschneiden. Das Raster für Schritt 6 des Spiels kommt dann auf einen Tisch und die Zettel werden aufgelegt.



ISBN 978-3-12-675194-0

ISBN 978-3-12-675194-0



Bildquellennachweis

32 Thinkstock (boggy22), München; **32** Thinkstock (Dorling Kindersley), München; **32** Thinkstock (Believe_In_Me), München; **32** Thinkstock (alphabetMN), München; **32** Thinkstock (Petro Korchmar), München; **32** Thinkstock (WolfeLarry), München; **32** Thinkstock (Siraphol), München; **32** Thinkstock (monticelllo), München; **33** Thinkstock (ronen), München; **33** Thinkstock (Kareivis), München; **33** Thinkstock (showcake), München; **33** Thinkstock (ArtemSam), München; **33** Thinkstock (Nastya22), München; **33** Thinkstock (deymos), München; **33** Thinkstock (Nastya22), München; **33** Thinkstock (Nastya22), München; **38** Thinkstock (cynoclub), München; **38** Thinkstock (Blue Artist management/amanaimagesRF), München; **38** Thinkstock (Sergey Lavrentev), München; **38** Thinkstock (Jupiterimages), München; **38** Thinkstock (RalphyS), München; **38** Thinkstock (adogslifephoto), München; **38** Thinkstock (a.collectionRF), München; **38** Thinkstock (AnetaPics), München; **38** Thinkstock (tsik), München; **38** Thinkstock (DimitrovoPhtography), München; **38** Thinkstock (AnetaPics), München; **38** Thinkstock (Design Pics), München; **38** Thinkstock (buchsammy), München; **38** Thinkstock (Temelko Temelkov), München; **38** Thinkstock (martin0810), München; **38** Thinkstock (KatPaws), München; **38** Thinkstock (h46it), München; **38** Thinkstock (Leslie Banks), München; **38** iStockphoto (LisaValder), Calgary, Alberta; **38** Thinkstock (martiapunts), München; **38** Thinkstock (Yuri Arcurs), München; **38** Thinkstock (Murika), München; **38** iStockphoto (PrimusPilus), Calgary, Alberta; **38** iStockphoto (quavondo), Calgary, Alberta; **38** Thinkstock (Jupiterimages), München; **38** Thinkstock (Vicheslav), München; **38** Thinkstock (HyperionPixels), München; **38** Thinkstock (David De Lossy), München; **38** Thinkstock (Kai Chiang), München; **38** iStockphoto (Gawrav Sinha), Calgary, Alberta; **38** iStockphoto (Nikada), Calgary, Alberta; **38** Thinkstock (Ljupco), München; **44** Thinkstock (LianeM), München; **44** Shutterstock (paula french), New York; **45** Shutterstock (connel), New York; **48** Shutterstock (Marzolino), New York; **49** akg-images, Berlin; **101** Thinkstock (amstockphoto), München; **101** Thinkstock (Picsfive), München; **101** Thinkstock (Mimadeo), München; **101** Thinkstock (kvkirillov), München; **101** Thinkstock (Pamphoto), München; **101** Thinkstock (Coprid), München; **101** Thinkstock (rgbdigital), München; **101** Thinkstock (mfto), München; **101** Thinkstock (amroen), München; **101** Thinkstock (MichaÅ Modzelewski), München; **104** Thinkstock (ferlistockphoto), München; **104** Thinkstock (Bet_Noire), München; **104** Thinkstock (gilotyna), München; **107** Thinkstock (xyno), München; **107** Thinkstock (stockfotoart), München; **107** Thinkstock (Jean-nicolas Nault), München; **107** Thinkstock (totalpics), München; **107** Shutterstock (Pete Spiro), New York; **107** Thinkstock (savcoco), München; **107** Fotolia.com (DoraZett), New York; **107** Thinkstock (ApurvaMadia), München; **111** Thinkstock (seb868), München; **114** Thinkstock (manxman), München; **114** Thinkstock (erperlstrom), München; **124** Thinkstock (Robert Churchill), München; **124** Thinkstock (Monkey Business Images), München; **124** Thinkstock (Maxal Tamor), München; **124** Thinkstock (Paul Sutherland), München; **124** Thinkstock (mb-fotos), München; **124** Thinkstock (lindavostrovska), München; **124** Thinkstock (AKIsPalette), München; **124** Thinkstock (mkos83), München; **124** Thinkstock (MisterDelirious), München; **124** Thinkstock (vtls), München; **33** iStockphoto (ArtemSam), Calgary, Alberta

44 kommunikative Spiele
Deutsch als Fremdsprache

Die Spielesammlung mit Kopiervorlagen enthält 44 Spiele mit Grammatikfokus für den Einsatz im Unterricht mit Erwachsenen und Jugendlichen ab 15 Jahren.

Die Spiele

- fördern die mündliche Kommunikationsfähigkeit und freie Anwendung grammatischer Strukturen,
- lassen sich auf unterschiedlichen Niveaustufen einsetzen (A2 bis C1),
- sind nach kommunikativen Bereichen geordnet *(Informationen austauschen; Beschreiben; Erzählen; Erklären und Präsentieren; Anweisungen und Empfehlungen geben; Argumentieren und Begründen; Voraussagen, Absichten und Vermutungen ausdrücken sowie Korrekturspiele).*

Grammatische Strukturen werden

- in sinnvollen Zusammenhängen angewendet und wiederholt,
- mit Fokus auf ihre kommunikativen Funktionen geübt.

Poster zu allen Spielen

- zeigen Beispiele für die Anwendung sprachlicher Strukturen im Kontext der Spiele,
- erinnern an zuvor Gelerntes und unterstützen die Lernenden bei den Spielen.

ISBN 978-3-12-675194-0

9 783126 751940